

РАБЕ НОТ

Трама ван
Духмена о



ЖУВЫХ МЕРТВЕЦАХ

Трактат ван Рихтена о живых мертвецах

Авторы: Рачт Лилавиват и Риан Нэйлор

Разработчики: Джеки Кассада и Ники Риа

Редактор: Майкл Джонстон

Главный редактор: Эндрю Бэйтс

Художественный директор: Ричард Томас

Набрщик: Рон Томпсон

Художники: Джейми Пауэрс, Джейсон Уокер и Талон Даннинг

Дизайн обложки: Рон Томпсон

Переводчик: Lordik

Особые благодарности: Андрии Хайдэй (дизайн 1 издания), Брюсу Несмиту (дизайн 1 издания), Трэйси и Лауре Хикман (первоначальная идея)

Благодарности: основано на первоначальных правилах DnD созданных Гари Гигаксом и Дэйвом Андерсоном а также новой DnD разработанной Джонатаном Твитом, Монти Куком, Скипом Вильямсом, Ричардом Бэйкером и Питером Адкинсоном

Трактат ван Рухтена о живых мертвецах

Содержание

Предисловие

Глава первая: Некрология

Глава вторая: Покорные мертвецы

Глава третья: Голодные мертвецы

Глава четвертая: Неупокоенные мертвецы

Глава пятая: Слабости

Глава шестая: Некроманты

Глава седьмая: охота на живых мертвецов

Приложения Мастера

Предисловие

Теперь я знаю, я догадываюсь. Царство человека кончилось. Он пришел. Тот, кто пугал первыми страхами наивные народы. Тот, кто заколдовал обеспокоенных священников, кого волшебники поминали темными ночами, еще не видя его появления; кому предчувствия проходящих учителей мира придавали чудовищные или изящные формы гномов, духов, гениев, фей, домовых.

- Ги де Мопассан, «Орля»

Я хорошо помню, как впервые поняла, что значит страх.

Когда мне было десять лет, я присматривала за своей больной бабушкой, Мартой Сковилл. В последние годы своей жизни она не могла ходить, и мне приходилось носить ей еду, травы и лекарства. Я очень любила свою бабушку, но я ненавидела заботиться о ней.

Я ненавидела это по одной единственной причине – все ее лекарства и травы находились в погребе. Моя бабушка часто посылала меня в погреб, за каким-нибудь снадобьем способным облегчить ее боль, кружечкой вина или за припаркой от головной боли.

По ее просьбе я открывала погреб и смотрела на темноту внизу. Не важно, какое было время дня и как ярко светило солнце, погреб всегда был самым черным местом в мире. Ночь приветствовала меня, и расшатанные ступеньки вели вниз, глубоко под землю. В никуда.

В этой черной тьме мое воображение рисовало самые страшные картины – тварей рыскающих под ступеньками, только и ждущих момента, чтобы схватить меня за ногу, существа, скребущиеся на потолке, дыхание ужасов, которое я чувствовала за своей спиной.

Конечно, я рассказала об этом бабушке. Она улыбнулась так, как умеют улыбаться только старушки, потянулась ко мне с кровати и сказала: «Поцелуй нас моя дорогая. Поцелуй нас». Как будто такая хрупкая и недолговечная вещь как поцелуй способна была успокоить мои самые глубинные страхи.



Однажды бабушка умерла. Ее одели в погребальное платье и похоронили на семейном кладбище. Я смотрела, как ее гроб опускается под землю. Я плакала, потому что я любила ее так же сильно, как порой ненавидела ухаживать за ней.

В тот день я открыла дверь в погреб в последний раз. Я хотела попрощаться с тьмой и страхом, терзающим меня каждый раз, когда я открывала эту проклятую дверь.

Но в этот раз я не увидела черноту. Я не увидела глубокую и мрачную тьму. Я увидела старуху внизу ступенек. Ее руки висели вдоль тела, а немигающие глаза смотрели на меня. Вдруг она протянула руки ко мне и на ее лице появилась пустая улыбка. Когда она заговорила, грязь и гравий посыпались с ее губ:

«Поцелуй нас моя дорогая. Поцелуй нас».

Это была моя бабушка. Моя бабушка ожила. И она блуждала внизу во мраке.

Я поняла, что значит настоящий страх. Настоящий страх, это не воображаемые твари, рыскающие во тьме. Настоящий страх был там. Прямо напротив меня.

Некоторые воспоминания никогда не умирают

Приветствую вас дорогой читатель. Я Лаура Везермэй-Фоксгров.

Как вам известно, эта книга названа **Трактат ван Рихтена о Живых Мертвецах**. Мы сохранили имя доктора Рудольфа ван Рихтена в заглавии, для того чтобы почтить его имя, и потому что много информации в этой книге было взято из его исследований.

Многие из тех, кто читает этот текст, уверены, что знают о живых мертвецах все что нужно. Шаркающие тела, воющие по ночам, кости, стучащие при ходьбе, это все что можно узнать о живых мертвецах из рассказов менестрелей.

Обычно фольклор не очень далек от правды. Но я думаю, что приведенного выше примера, достаточно чтобы показать, что иногда фольклор ошибается.

Я никогда раньше не упоминала об этом случае из моего детства. Я помню, как

захлопнула тогда дверь в подвал и убежала. Я ни с кем об этом не говорила.

Жизнь продолжалась. Могила бабушки не была потревожена. Никто не замечал ничего странного. Люди использовали погреб, без всяких происшествий. Я никогда не слышала, чтобы кто-то видел мертвую бабушку блуждающую там, во мраке. Я решила что, это было видение, что это был просто сон. Я забыла о нем, считая его лишь детской фантазией, вызванной живым воображением.

Год спустя я нашла клочок заплесневевшей одежды засунутой в щель на подоконнике моей комнаты. На ней было нацарапано послание:

«Поцелуй нас моя дорогая. Поцелуй нас».

Я ишу ее до сих пор. Я жду встречи с ней в логовах тех бесов, на которых мы охотимся, в темных лесах безлунными ночами или у подножья моей кровати, когда я просыпаюсь ночью.

Я до сих пор не нашла ее.

Эту книгу я посвящаю ей. Я посвящаю ее тем, кого мы любили и кого потеряли в нашей борьбе со Злом. И, наконец, я посвящаю ее тем, кого забрали Туманы и до сих пор не вернули.

Отчаянные матери

Ничто не может подготовить тебя к тому, что называется материнством. Из твоей утробы в мир выходит слабая и кричащая душа. Когда ты держишь, в руках дрожащий сверток, ты осознаешь это. Ты осознаешь, что легко отдашь жизнь, за это хрупкое существо, которое крепко прижимаешь к себе. И ты осознаешь, что способна пожертвовать жизнями других, чтобы защитить своего малыша. Материнство – это самая большая и самая страшная любовь, которую только можно вообразить.

Если ты не сможешь понять эту любовь, как ты сможешь понять мое горе, тот жестокий шип, который пронзил мое сердце? Мне трудно дышать. Воздух такой горячий, как будто он превратился в дым.

Каждый день я навещаю то дерево, под которым лежит мой Генри. Дует ветер и в листве ивы раздается шепот. Я часто различаю голосок Генри в этом шепоте. Он плачет вместе со мной. Он спрашивает меня, почему это произошло. Он спрашивает, почему я покинула его.

Теперь мне есть, что сказать ему. Скоро я вновь услышу его. Его голос перестанет быть дыханием ветра или шепотом веток. Я смогу держать его, по ночам и петь ему колыбельные, которые мы когда-то пели вместе.

Теперь Генри счастлив. С каждым днем он все больше и больше радуется. Я уже слышу его песню, слышу его детский голос под землей. Скоро, очень скоро... мы будем петь вместе.

Некоторые воспоминания никогда не должны жить

Приветствую вас дорогой читатель. Я Дженнифер Везермэй-Фоксгров.

Этот листок пергамента я нашла в одной из книг библиотеки доктора ван Рихтена. Под пергаментом была дата и место: осень 750 года, Ривалис. Это сразу пробудило меня к действию, так как записка была написана примерно в то время, когда доктор Ван Рихтен исчез, а указанное место было родным городом доктора Ван Рихтена.

После этого случайного открытия мы спешно выехали в Ривалис, чтобы попытаться найти что-нибудь, связанное с этой запиской. После осторожного осмотра города и многочисленных разговоров с местным населением мы узнали о мадам Александре фон Горинг. Она была вдовой, которая потеряла и мужа и сына. Считалось, что она живет в старом особняке на окраине города, но никто ничего не слышал о ней уже несколько лет.

Моя отважная сестра и я отправились в поместье фон Горингов. Там мы сделали ужасное открытие. Дом был пуст, окна давно были выбиты. Дверь была распахнута и скрипела на ветру.

Внутри мы нашли исследования мадам фон Горинг, вернее то, что от них осталось...

Очевидно, что эта женщина занималась магией, особенно той ее отраслью, которая называется некромантией. Мадам фон Горинг специализировалась в магии, которая позволила бы ей оживить мертвого. Она занималась грабежом могил, чтобы добывать жуткие компоненты для ее экспериментов. Она твердо решила вернуть своего сына, который умер от гемофилии.

Я не знаю, удалось ли это ей, но могила Генри, под деревом о котором она писала, была разрыта. Конечно же, пустая могила, в которой когда-то лежал ребенок не говорит о том, что ей удался ее эксперимент. Мадам фон Горинг и тело ее сына просто исчезли.

После того, как мы с сестрой обнаружили этот ужас, мы вплотную занялись исследованиями. Мы знали, что куда бы эта женщина ни отправилась, она будет нести лишь безумие и несчастье.

Так мы пришли к написанию этой книги. Эти страницы результат нашего исследования живых мертвецов. Мы провели месяцы в поисках знания - самого эффективного оружия против Зла.

Это знание и вправду помогло нам понять нашего врага. Знание позволило нам поймать в ловушку слуг мадам Фон Горинг. Знание позволило нам понять ее магию, ее тактику и ее слуг, которых она посылала против нас. Наконец это знание позволило нам победить ее. Но это знание досталось нам дорогой ценой.

Мы стояли на краю Тьмы и смотрели вниз. Мы разговаривали со странными и жуткими созданиями, чтобы добыть ту информацию, которую мы представляем вам на этих страницах. Мы просили наших лучших друзей открыть нам свои дневники и личную жизнь. Мы читали темные книги, которые не предназначены для чтения.

И, наконец, хотя мы и одержали победу, цель ради которой мы начали этот поиск, осталась незавершенной. Мы так и не узнали о причине исчезновения доктора

Рудольфа ван Рихтена. Все попытки узнать о его судьбе окончились ничем.

Когда мадам фон Горинг и ее слуги были повержены мы так и не нашли тела Генри. Некоторые ее записи указывают на то, что она могла спрятать его тело, чтобы продолжить свои эксперименты позже. Но мне почему-то кажется, что Генри до сих пор где-то тут. Он поет вместе с ветром и ждет, когда его мать присоединится к нему.

Мы приветствуем всех тех, кто готов начать Охоту, всех тех, кто способен нести свет во тьме, всех, кто способен противостоять искажению природы. Возьмите эту книгу и используйте ее с умом. Мы надеемся, что вы найдете своих любимых, своих стариков, своих детей и с этим знанием даруете им вечный покой.

Содержание книги

В **Предисловии** мы даем краткую информацию, содержащуюся на страницах этой книги.

Глава первая: Некрология рассказывает о психологии, физиологии и возможностях живых мертвецов.

Глава вторая: Покорные мертвецы рассказывает о скелетах и зомби со слов того, кто знает о них очень много.

Глава третья: Голодные мертвецы открывает жуткие секреты вурдалаков, упырей и других живых мертвецов, которыми движет ненасытный голод.

Глава четвертая: Неупокоенные мертвецы покрывает ту свободную нежить, которой движет не голод, а более сильное чувство, такое как месть или жадность.

Глава пятая: Слабости обсуждает слабости живых мертвецов и то, как использовать их в своих целях, чтобы сражаться с ними и побеждать их.

Глава Шестая: некроманты тут даны новые заклинания и умения, о которых полезно знать начинающему охотнику на живых мертвецов.

Глава седьмая: Охота на живых Мертвецов составлена как философское и практическое руководство для тех, кто

собирается использовать свои знания и навыки на практике.

Как использовать эту книгу

Информация посвященная игровым правилам и игровым комментариям к темам раскрываемым в **Трактате Ван Рихтена о Живых Мертвецах** находится в сносках. **Приложение**, в конце книги включает в себя описание и статистики для новых существ и необычных личностей, которые представлены в этой книге впервые, а также информацию о том, как можно использовать живых мертвецов в приключениях по **Равенлофту**.

Глава первая: Некрология

*Навечно мы обречены скитаться в темноте,
Нам солнца свет не мил, и радость неизвестна;
И больше не узреть цветы в их майской красоте
Лишь ночь одна теперь нам всем прелестна*
- Анонимный автор, «Призраки» (1887)

Живые мертвецы – скелеты, зомби, вурдалаки и им подобная нежить, оживленная негативной энергией, являются как самым распространенным видом нежити, так и самым безобидным для живых. Даже великий Рудольф ван Рихтен не упомянул о них, считая их лишь слугами тех, на кого он охотился.

Но живые мертвецы, это не просто препятствие, через которое нужно перешагнуть, когда встречаешься с «настоящим» чудовищем. Они и сами по себе представляют серьезную угрозу. Тот, что их легко создавать, ими легко управлять, их легко усилить, и они способны работать сообща отнюдь не делает их менее опасными, а скорее наоборот. Чтобы помочь охотникам бороться с этой угрозой, мы посвятили бесконечные часы изучению и исследованию их сил и слабостей. Мы надеялись найти способы, которые позволят героям встречаться с живыми мертвецами, и побеждать их с минимальным риском для как для себя, так и для других.

К сожалению, исследования разочаровывают, как часто говорил ван Рихтен. Когда мы считали, что уже знаем все о живых мертвецах, тут же всплывал новый клочок информации, который заставлял нас пересмотреть все, что мы считали истиной. Мы вновь хотим напомнить читателю, что вся нежить уникальна и индивидуальна, а живые мертвецы вдвойне.

Охотник должен помнить, что его добыча может не только проявить особые способности, взятые от ее прошлой личности, но и быть улучшена некромантами, личами и другими темными заклинателями. Также существует опасность спутать слабого

вампира или древнего мертвеца с простым вурдалаком, или необычно сильным зомби. Охотник должен подготовить себя ко всему, и разведать о своей цели все что возможно, чтобы избежать этой фатальной ошибки. В этой главе мы расскажем о *некрологии*, а если быть точнее, о психологии, физиологии и возможностях живых мертвецов.

Общие замечания

Живые мертвецы во многом похожи на приведения и древних мертвецов, (последние более известны как мумии). Как и древние, живые мертвецы полностью материальны, их душа заперта в теле, которым они владели при жизни. Так как их физическая оболочка уже мертва, они неподвержены любым воздействиям на жизненные процессы. Яд, сон, паралич и болезнь, а также многие другие вещи безвредны для них. Они не чувствуют боль, во всяком случае так как ее чувствуют живые и их нельзя оглушить. Их очень сложно заметить в темноте, они не дышат и не делают те мельчайшие движения, которые позволяют обнаружить живое существо, даже когда оно абсолютно неподвижно. Заметить спрятавшегося живого мертвеца почти невозможно.

Но, несмотря на все вышеперечисленное, не все потеряно для охотника на нежить. Живые мертвецы обладают таким количеством иммунитетов к физическим воздействиям, потому что они привязаны к своим телам, и если тело уничтожить – тварь погибнет вместе с ним. В отличие от древних мертвецов очень немногие из живых мертвецов способны восстановиться после полного уничтожения.

Большинство живых мертвецов при нападении, избивают противников своими кулаками или раздирают их на куски своими зубами или когтями. Они редко используют оружие, а если и используют, то ограничиваются оружием ближнего боя. Живые мертвецы либо слишком кровожадны, либо их разум слишком деградировал, чтобы они могли убивать на расстоянии. Мудрые охотники используют этот недостаток, нападая только тогда, когда их добыча не может приблизиться к ним. Выступ скалы, заклинание *левитации* или даже простое дерево позволят вам спастись от нежити, и дадут вам возможность уничтожить ее.

Тишина и живые мертвецы

Живые мертвецы не дышат и могут быть неестественно тихими, и поэтому их очень трудно обнаружить, когда они прячутся. Когда не двигаются, живые мертвецы получают +6 профессиональную премию к проверкам Прятанья. Когда двигаются, живые мертвецы получают +2 профессиональную премию к проверкам Прятанья.

Нетронутые, животные и высохшие живые мертвецы (смотрите ниже) получают +4 профессиональную премию к проверкам Бесшумного Передвижения. Скелетные и разложившиеся живые мертвецы не получают ничего, так как их легко услышать из-за шаркающих шагов и стука костей.

Психология

Большинство способностей живых мертвецов, как и у призраков, возникает из силы духа. Может быть это неочевидно, тем не менее, это истина. Все живые мертвецы, независимо от происхождения и сил, движимы потребностью. Мы использовали слово «потребность», после долгих размышлений. Даже самое сильное «желание», не способно передать то чувство потребности, которое движет живыми мертвецами. Они *вынуждены* выполнить свои потребности, не

задумываясь об их рациональности или практичности. Они преследуют свою цель без разума, со стремлением, которое мы бы назвали одержимостью, всепоглощающим безумием, если бы говорили о живых существах. Эту потребность мы так и назвали *Стремлением*.

Когда Стремление чуждо исконным желаниям существа, живой мертвец постоянно терзается между своей личностью и всемогущей потребностью, которая заставила его подняться из земли. Такое существо становится слабой нежитью, с незначительным количеством особых возможностей. Если Стремление гармонирует или вообще истекает из воли существа, то оно становится намного могущественней.

Самая слабая нежить – скелеты и зомби, слуги мощных некромантов, пропитанные Стремлением служить своим хозяевам. По понятным причинам мы называем этих слабых созданий *покорные мертвецы*. Ни одно существо не желает быть полностью во власти другого, и поэтому процесс, который поднимает их из земли и привязывает к хозяевам, должен полностью сломить их волю и лишить личности. Покорные мертвецы не всегда безмозглые машины, но обычно теряется что-то важное, когда они переходят из жизни в нежизнь.

Я вспоминаю Иоганна Хайдила, нашего знакомого, родом с одного из островов Ночного моря, с которым мы беседовали о приключениях летней ночью в доме ван Рихтена. В Морденте такие истории всегда переходят в рассказы о приведениях и духах, и эта ночь не была исключением. Иоганн, в ответ на наши рассказы, рассказал нам леденящую кровь историю с его родины, о мрачной нежити известной как *лебендтод*. Эти существа выглядят в точности как при жизни, и часто продолжают вести нормальную жизнь. Каждый из лебендтодов полностью привязан к злему чародею или жрецу, который убил их и реанимировал, чтобы они помогли ему в каких то тайных целях. Единственное что способно предостеречь семью

лебендтода, это маленькие, но неожиданные перемены в лебендтоде – блюдо, которое он раньше обожал, он теперь ест без вкуса, к соседу, которого он всегда ненавидел, внезапно начинает питать дружеские чувства. Этот фольклор раскрывает главное – процесс, который заставляет живого мертвеца подчиняться, наносит урон его психике. Эта отличительная черта всех покорных мертвецов. Также, стоит заметить, что фольклор часто содержит больше правды, чем кажется. Опасайтесь живущие у Ночного моря!

Конечно, не все живые мертвецы подвижны чем-то, столь чуждым своей природе. Другой интересный тип нежити – *голодные мертвецы*, существа которые должны постоянно *пожирать*. Еда не приносит нежити никакой пользы, неважно, сколько они съедят, эти существа никогда не насытятся. В Рокушима Тайо существо, которое называют *абику*, постоянно пожирает падаль, потому что у него нет желудка, и оно не способно испытать радость насыщения. Можно с уверенностью утверждать (за исключением некоторых случаев), что вурдалаки, упыри и им подобные несут на себе проклятье, которое заставляет их постоянно есть. В большинстве случаев они пожирают плоть, мозг или костный мозг. Как бы отвратительно это не было, в каком то смысле это хорошо, так как мало кто из разумных существ ест подобные вещи при жизни, и голодные мертвецы не так сильны, из-за их конфликта между своей сущностью и темными потребностями мертвеца. Но в тех редких случаях, когда еще при жизни существо добровольно потакает каннибализму и другим подобным порокам, оно может стать могучим голодным мертвецом. Обжора из Г'Хенны – один из примеров такого существа, хотя он, к счастью, был одержимый обычной едой, а не человеческой плотью.

«Повелитель вурдалаков» и Обжора из Г'Хенны служат переходным звеном между голодными мертвецами и третьей категорией – *неуспокоенными мертвецами*.

Голодные мертвецы ограничены из-за постоянной необходимости в пище, чуждой их натуре. Неуспокоенные мертвецы, как и самые могущественные из голодных мертвецов, не имеют таких ограничений. Они проводят вечность, занимаясь тем, что для них естественно. Их воля и Стремление отлично гармонируют, и их личность не изменяется после смерти. Представьте себе человека, который настолько одержим, что сумел обмануть смерть. Неуспокоенные мертвецы настолько могучие, что на первый взгляд ревенанты и умертвия кажутся совсем другим классом нежити, чем зомби или скелеты, с которых мы начинали обсуждение.

Однако каждый неуспокоенный мертвец подвижен своим Стремлением. К примеру, Ратик Убел, без которого, эти записки были бы намного менее детальные, подвижен всепоглощающим желанием отомстить за свое убийство. Некоторые из них могут подниматься, чтобы защитить свои владения от грабежа или разрушения, другие чтобы завершить задачу, которую не успели закончить при жизни. Самые жуткие неуспокоенные мертвецы, это те которые поднимаются из могил, с всепоглощающей яростью и завистью к тем, кто выжил, когда они погибли. Они существуют, только чтобы исправить эту несправедливость, и убивают все вокруг своего логова – людей, животных и даже растения.

Даже неуспокоенные мертвецы, которые подвижны не такими дьявольскими причинами, не менее ужасны. Мне страшно, когда я думаю, что будет чувствовать убийца Ратика Убела, когда тот, наконец, до него или до нее доберется. Этот негодяй – цель существования Убела, он существует только чтобы отомстить. Хотя мы и не испытываем симпатии к убийце, нам становится его немного жалко, ибо месть Убела будет кошмарной.

Стремление – это единственное, что отличает живых мертвецов от другой нежити. То, что движет одержимым личем или мумией, ничто по сравнению со Стремлением. Живые мертвецы

сделают все что угодно, чтобы достичь своей цели, не заботясь о своей безопасности.

Охотники на нежить могут использовать еще кое-что, чтобы убедиться, что их жертва именно живой мертвец, а не что-то еще. Если вампиры, к примеру, выглядят почти как обычные люди, Живые мертвецы всегда находятся в какой то степени разложения. Живые мертвецы обитают в своих собственных трупах, в отличие от призраков, даже тех, что телесные. Личи всегда могучие заклинатели, а живые мертвецы очень редко могут применять заклинания и еще реже, способны постичь что-то выше среднего уровня. Древние мертвецы оживлены позитивной энергией, а живые мертвецы – негативной. Но легче всего отличить их по их психологии. Если твоя жертва подвижна одержимостью и не заботится о себе, выполняя свою задачу, то это наверняка один из живых мертвецов.

Физиология

У живых мертвецов бывают разные облики, и они способны навести на их слабости или преимущества. Мы имеем в виду не различия между зомби или скелетом (о которых будет идти речь в следующем разделе), а различия между исходными расами живого мертвеца, так как она может оказать влияние на его возможности.

Обычно облик живого мертвеца очевиден. Любой сможет отличить труп дварфа, от трупа человека, гиганта или кабана. К несчастью, это не всегда правильное предположение. Во время обыска логова лича Проклятого Фантома, доктор ван Рихтен и его друзья подверглись нападению чудовищно громадного скелета, который пытался бить их дубиной, размером с выкорчеванное дерево. В своих журналах ван Рихтен описал его как скелет гиганта.

Хотя мы и не видели это чудовище своими глазами, мы приводим его в пример, чтобы подтвердить наше предыдущее суждение. Что если это был не скелет гиганта? Вполне возможно, что

Проклятый Фантом, который был неплохим заклинателем, просто *увеличил* человеческие кости, надеясь заставить всех думать, что это существо из легенд. Конечно же, правда известна только самому Проклятому Фантому, но эту точку зрения все же стоит иметь в виду. Только потому, что твой враг *выглядит*, как определенное существо не всегда означает, что он обладает свойствами этого существа. Это предостережение очень важно, так как некроманты часто изменяют внешний вид своих слуг, чтобы они напоминали существа из легенд, зная о том, что перед ними многие испытывают страх, или просто стараясь удовлетворить свои извращенные вкусы. Как всегда осторожность должна стать вашим девизом.

Гуманоиды

Большинство живых мертвецов имеют облик гуманоида – человека, эльфа или маленького гоблина, правда, чаще всего из практических соображений, чем по какой-нибудь философской причине. Нежить, которая создает исчадий, чаще всего, делает своими жертвами людей, движимая завистью и ненавистью к тому, что напоминает им себя при жизни. Некромантам намного легче найти трупы людей для своей нечистой магии, чем более могущественных существ, а неживые животные не способны выполнить все функции, которые способна выполнить нежить-гуманоид.

Когда встречаешься с живым мертвецом гуманоидом, то вспоминаешь, что когда-то он был живым, чувствующим существом, как и мы. Если вы вступите с ним в бой, то должны помнить, что у него сохраняются неотъемлемые права, которыми обладает каждое разумное существо, и вы должны с уважением отнестись к нему, когда победите. Редко когда мертвец оживает из-за собственной злобы, чаще всего он поднимается из могил по причине проклятия или по велению магии. Уничтожение его – это достойное дело, ибо оно способно вернуть им вечную награду. Надругательство над трупом, не только

сам по себе плохой поступок, но и способно закрыть путь его душе на Другую Сторону и превратить ее в привидение, что принесет только новые проблемы.

Животные

Живые мертвецы, созданные из животных встречаются так же часто, как и созданные из гуманоидов. Достать трупы животных для некроманта, гораздо легче, чем трупы людей, но они способны выполнить гораздо меньше сложных действий, в частности тех, которые требуют руки. Поэтому они чаще служат как охранники, а не как слуги. Но, как правило, случаются и исключения: Бледное Стадо, например, это большой табун неживых животных, собранных в Вербреке вампиром друидом. Это страшное стадо способно выполнить любую ее прихоть и включает в себя все что угодно, от бурундука, до оленя. Нам известно, что Бледное Стадо и его зловещая хозяйка, все еще действуют на юге Вербрека, и путешественникам в этом регионе следует беспокоиться не только о злых волках.

Конечно, некромантия не единственный способ поднять живого мертвеца и существует нежить поднятая другими способами. Роальд Варлин, наш человек в Дарконе, встречал живых мертвых животных в горах Страданий. Один из примитивных кланов дварфов в этих местах ритуально выдает каждому ребенку дварфу щенка мастиффа. Мастифф служит другом, спутником и защитником дварфу, а после смерти кладется в склеп своего хозяина. Дварфы живут очень долго, поэтому каждый дварф собирает солидную кучу мертвых мастиффов, прежде чем присоединяется к ним в своем склепе. Но даже тут мастиффы защищают своего хозяина и его погребальные сокровища. Если могила потревожена, то стая оживает в виде ссохшихся умертвий, которые безуданно преследуют могильного вора, пока тот не вернет награбленное. Роальд встречал одну такую стаю, когда она преследовала отчаявшегося вора. Когда

тот вернул украденный предмет (маленькую золотую статуэтку) в склеп, собаки не тронули его, а по возвращению они снова упокоились.

Монстры

Чтобы подняться из могилы в виде живого мертвеца существо должно быть и смертным и материальным. К большому счастью для многих, не бывает вурдалаков големов, демонов скелетов и фей умертвий. Эти существа не привязаны к своим телесным оболочкам, настолько сильно, что способны вернуться в них после смерти.

Другие существа, более чем способны стать нежитью. Мы встречали кобольдов, стиржей и даже каргу, которая вернулась как живой мертвец, и это, не считая скелета гиганта в логове Проклятого Фантома. Эти жестокие существа ведут такую жизнь, что их тела обычно не подходят для оживления, но в случае если их тело *все же* сохраняется, результат оживления может быть ужасным.

Составные

Самая страшная из живых мертвецов, это, безусловно, составная нежить. Это нежить, собранная из нескольких разных тварей, связанных магией и физическим способом, как связывается плотский голем. Для этой цели могут быть использованы любые материальные существа, но должен быть использован хотя бы один гуманоид, чтобы обеспечить душу.

Составная нежить обычно, хотя и не всегда, создается некромантами, чтобы служить им как могучий слуга. Даже в том случае если это и не так, то их появление — это знак что где-то рядом действует некромант или лич. Как пример можно привести Кривого Человека из Лиары, который самопроизвольно поднялся из кучи отходов некроманта.

Составной живой мертвец

«Составной живой мертвец» это шаблон который может быть добавлен к любому телесной чудищу, животному, зверю, дракону, великану, гуманоиду, волшебному зверю, чудовищному гуманоиду, оборотню или паразиту (в дальнейшем «базовому существу»). Тип существа меняется на «нежить».

Мастер должен также выбрать до трех других существ этих же типов, чтобы обеспечить изменения для базового существа (в дальнейшем «дополнительные существа»). Если базовое существо не гуманоид, то хотя бы одно из дополнительных существ должно быть им. Все дополнительные существа должны быть в пределах одной категории размера друг от друга и от базового существа; таким образом, среднее существо может быть дополнено другими средними существами и либо большим, либо маленьким существом, но не обоими сразу.

Когда к существу приставляются части тела от дополнительных существ, оно получает особенности, как указано ниже.

Составной живой мертвец использует все статистики и особые способности базового существа, кроме указанных ниже.

Кубик Хитов: Кубик Хитов базового существа увеличивается до 1к12.

Скорость: составной использует скорость самого быстрого из задействованных существ (это существо обеспечивает ему ноги). Каждое дополнительное существо может добавить одну форму движения, если возможно. Например, если одно из существ имело крылья, то составной получает возможность летать, хотя его маневренность падает на две категории (например, со средней до неуклюжей). Если маневренность составного упадет ниже «неуклюжей», то оно слишком неповоротливо чтобы летать. Скорости, которые дают сразу несколько существ не складываются.

КЗ: естественная броня базового существа улучшается на +2.



Атаки: составной сохраняет все атаки базового существа. Каждое из дополнительных существ добавляет до одного типа атаки (укус, когти, рога или удар), в зависимости от использованной части тела. Составной не может получать одинаковые типы атак от разных существ (например, все атаки укусом должны быть от одного существа). Составной использует базовую премию атаки волшебника с уровнем равным его КХ. Все атаки от дополнительных существ считаются второстепенными атаками.

Повреждения: составные сохраняют повреждения базового и дополнительных существ, или используют значения данные в Таблице 1-1: Атаки нежити, данной ниже, если они лучше.

Особые атаки: составной сохраняет все особые атаки базового существа и получает все экстраординарные атаки дополнительных существ, если они дали составному конечности, наносящие эти атаки. Кроме того, каждое

дополнительное существо может дать ему одну из своих сверхъестественных атак, если это возможно.

Особые качества: составной сохраняет все особые качества базового существа. Каждое дополнительное одно из своих экстраординарных качеств, но только если оно относится к пересаженным частям тела, а не ко всему телу. Таким образом, составной, использующий глаза гигантской совы получит отличное сумеречное зрение, но если дополнительное существо тролль, то все тело не получит регенерацию.

Спас броски: как у базового существа.

Характеристики: как у базового существа, или выберете одно из дополнительных существ и добавьте все его расовые модификаторы к характеристикам существа. Как нежить, составные не имеют значения Сложения.

Навыки: как у базового существа.

Фиты: базовое существо получает фит Мультиатака.

Климат/ландшафт: любая земля и подземелья.

Организация: одиночки.

Рейтинг сложности: как у базового существа +2.

Сокровища: нет.

Мировоззрение: обычно нейтральное; всегда злое.

Улучшение: как базовое существо.

Пример составной нежити

В этом примере как базовое существо используется дикий волк, а как дополнительные существа горгулья и большой чудовищный охотничий паук.

Составная нежить

Большая нежить

Кубик Хитов: 6к12 (39 хитов)

Инициатива: +2 (Лов)

Скорость: 50 футов (волк), лазание 20 футов (паук), полет 75 футов (неуклюжий) (горгулья)

КЗ: 17 (-1 размер, +2 Лов, +6 естественная)

Атаки: укус +9 ближний бой (челюсти волка), 2 когтей +7 ближний бой (горгулья), рога +7 ближний бой (горгулья)

Повреждения: укус 1к8+7 и яд, когти 1к4+3, рога 1к6+3

Занимает/

досягаемость: 10 на 10/5 футов

Особые атаки: яд (паук), подсечка (волк)

Особые качества: нюх (волк)

Спас броски: Стой +5, Реф +7, Воля +6

Характеристики: Сил 25, Лов 15, Слж -, Инт 2, Мдр 12, Хар 10

Навыки: Прятанье +5, Слух +6, Бесшумное Передвижение +5, Наблюдательность +6, Выживание +1*

Фиты: Мультиатака

Рейтинг сложности: 5

Это ужасное создание Страда фон Заровича ползает по темным коридорам Замка Равенлофт, постоянно выискивая незваных гостей.

Бой

Яд (эк): укус – ранение, спас бросок Стойкости (СЛ 16); первоначальные и второстепенные повреждения временно 1к6 Силы.

Подсечка (эк): если составной попадает своей атакой укусом, он может попытаться повалить противника как свободное действие, не провоцируя возможной атаки. Если попытка не удастся, противник не может попытаться повалить составного в ответ.

Нежить: иммунитет к эффектам действующим на разум, яду, сну, параличу, оглушению и болезням. Не подвержен критическим повреждениям, легким повреждениям, повреждениям характеристик, высасыванию энергии или смерти от массивных повреждений. Иммунитет к эффектам, требующим спас

бросок Стойкости, если только они не действуют и на предметы.

Состояние нежити

Большинство охотников различает живых мертвецов по их состоянию. Знание о том, из какой расы получилась нежить менее важно, чем знание о том, в каком она состоянии. Определить состояние нежити обычно очень легко, и по нему можно предсказать большинство свойств мертвеца.

Скелетные

Плоть скелета полностью сгнила, и остались лишь голые кости, поддерживаемы негативной энергией, которая служит нежити мускулами. Иногда на костях висят обрывки плоти или какой-то орган, например глаз или язык, избежал гниения, но в целом костей гораздо больше чем плоти.

Обычно скелеты хорошо защищены от колющего и рубящего оружия, так как у них слишком мало мягких тканей, которые можно пронзить клинком. Кроме того, не имея плоти, которую можно заморозить, они обычно полностью игнорируют ледяные температуры.

Не имея языка, скелеты обычно не могут говорить, даже если разумны, или даже вообще издавать какие-то более или менее четкие звуки. Каким-то образом они сохраняют чувство слуха, поэтому иногда с ними все же возможно вести переговоры. Обычно при движении они издают сухие клацающие звуки.

Разлагающаяся

Разлагающаяся нежить сохраняет плоть, но обычно она сгнившая и полна червей. Как вы, наверное, догадались эти существа настолько гнусны, что один их вид может вывернуть наизнанку даже самый крепкий желудок, а их омерзительный запах запоминается навсегда. Мы надеемся, что вы не сочтете аристократической слабостью, то, что мы признаем, что для нас лучше столкнуться со стаей вурдалаков, чем с единственным разложившимся мертвецом. Эти гнусные

трупы, один из самых противных видов нежити которые существуют.

Зомби самые распространенные и известные из разложившейся нежити. Они медлительные и неуклюжие, но мы должны предупредить читателя, что это не относиться ко всей разложившейся нежити. Мы видели зомби, которые молниеносно перемещались, избивая нас так, что мы едва могли уследить за их кулаками. К счастью мы спаслись, перебежав через линию муки на полу, но мы никогда не забудем, как нас подвело то, что мы их недооценили.

Разложившаяся нежить часто переносит всякую заразу и личинки могильных червей (а также других вредных паразитов), которые легко передаются живым, которые подверглись нападению и продолжают их мучить долгое время после того, как сама нежить уйдет в небытие. Если вам пришлось столкнуться с разложившимся мертвецом, старайтесь быть на расстоянии, если возможно и после боя навестите священника или опытного лекаря, чтобы убедиться, что вы не заразились.

Из-за того, что ее нервы разрушены, а плоть задубела, разложившаяся нежить может часто быть иммунна к одному или нескольким видам повреждений, обычно к бьющему оружию и огню, хотя бывают и особи с иммунитетом к другим видам энергии.

Ссохшиеся

В этом случае нежить сохраняет всю свою плоть, но она ссохшаяся и выглядит как мумифицированная. Их кожа напоминает пергамент или шкуру, а порой еще крепче.

Ссохшаяся нежить сильнее, чем разложившаяся или скелетная. Возможно, могучие умертвия более привязаны к Негативному плану и из-за этого они сохнут, а может нетронутый тлением труп, способен содержать больше негативной энергии. Конечно же, эта связь, между сухостью трупа и его силой может быть и простым совпадением, но в любом случае это стоит отметить.



Как и разложившаяся нежить, ссохшиеся мертвецы, могут переносить под кожей паразитов, поэтому следует заботиться о своем здоровье при встрече с ними.

Чудовищные

Чудовищная нежить сохраняет всю свою плоть и на первый взгляд ее не отличить от живых. Но посмертие все же исказило их, превратило их в жуткие пародии прежних себя. Их руки могут быть увенчаны жестокими когтями, или их язык может быть противно раздутым и бесцветным. Их зубы превращаются в клыки, а волосы торчат как лохматая

грива. Чудовищные живые мертвецы редко стоят спокойно, они постоянно покачиваются из стороны в сторону или дергаются. Во время боя они угрожающе режут, воют и бормочут. Животные и чудовища становятся более гротескными, их черты становятся более грубыми. Их шерсть торчит в разные стороны, а глаза выпучены.

Деформация тела лишает большинство чудовищной нежити разума, хотя они злобны и хитры. Только самые могучие из них сохраняют свой разум полностью, поэтому, если авантюристы встречаются с живым мертвецом, который выглядит как искаженная, тупая тварь, они должны все равно действовать осторожно и обдуманно.

Нетронутые

Не один вид нежити не может выглядеть как живое существо, без помощи магии, но нетронутая нежить ближе всего напоминает себя при жизни, во всяком случае, физически.

Нетронутый тлением мертвец выглядит, как только что умерший, без признаков разложения. Если они были ранены, призрачная плоть закрывает раны, но их глаза пусты, а на лице отражена боль и ужас. Они способны плакать и делать другие вещи подобно живым.

По словам Аланика Рэя, Ратик Убел относился к нетронутой нежити. Он выглядел также как и при жизни, за исключением того, что его кожа была бледной и прозрачной, и следы гниения были заметны под ногтями, у уголков рта и возле впалых глаз. Его волосы почти выпали, а те, что остались, были полностью белыми. Детектив Аланик Рэй утверждал, что даже спустя двадцать лет после смерти ее отпечаток на нем был настолько незаметен, что его друг доктор Артур Седгвик сначала решил, что Убел просто болен. Иными словами глаза охотника должны не только видеть, но и *наблюдать*, иначе маленькие, но важные детали могут ускользнуть от него. Особенно это важно в случае с нежитью, которая полагается на обман, чтобы выжить.

Состояние нежити

Скелетные: скелетная нежить получает только половину повреждений от колющего и режущего оружия и иммунна к холодным повреждениям. У нее нет голосовых связок и единственные звуки, которые она способна произносить это шипение и звяканье костей. Живые мертвецы заклинатели должны взять фит Тихое Заклинание, чтобы применять заклинания без вокального компонента. Разумная скелетная нежить может взять фит Язык Праха, дающий сверхъестественную способность позволяющую разговаривать нормально.

Разложившиеся: вид разложившейся нежити вызывает спас бросок Ужаса (СЛ 10-12). Запах разложения дает +6 премию обстоятельства к Выживанию, при отслеживании живого мертвеца с помощью нюха. В некоторых случаях разложившиеся живые мертвецы получают только половину повреждений от колющих атак.

Ссохшиеся: вид ссохшейся нежити вызывает спас бросок Ужаса (СЛ 8-10). Естественная броня ссохшейся нежити обычно улучшается на 1/2 ее КХ + ее модификатор Харизмы.

Чудовищные: если при жизни живой мертвец имел руки, он получает одну атаку когтями за каждую руку, а если имел рот, то получает еще и атаку укусом, если только у него уже нет таких атак. В Таблице 1-1: Атаки нежити указаны повреждения для естественных атак живого мертвецов. Если у живого мертвеца уже есть естественные атаки, то используйте первоначальные повреждения или те что ниже, смотря что больше.

Вид чудовищной нежити вызывает спас бросок Ужаса (СЛ 13-15).

Таблица 1-1: Атаки нежити

Размер	Укус	Когти	Рога	Удар
Мизерный	1	-	-	1
Крошечный	1к2	1	-	1к2
Мелкий	1к3	1к2	1	1к3
Маленький	1к4	1к3	1к2	1к4
Средний	1к6	1к4	1к3	1к6
Большой	1к8	1к6	1к4	1к8
Огромный	2к6	1к8	1к6	2к6
Гигантский	2к8	2к6	1к8	2к8
Колоссальный	4к6	2к8	2к6	4к6

Нетронутые: нетронутую нежить часто можно принять за живое существо. Если нетронутое существо не пытается замаскировать себя, то наблюдатель должен успешно сделать проверку Наблюдения (СЛ 10 + модификатор Харизмы нетронутой нежити), чтобы догадаться об ее истинной природе. Персонажи, которые решили, что существо живое должны сделать спас бросок Ужаса, когда правда откроется.

Симбиоз: в плоти живых мертвецов таится много существ и опасностей. Чаще всего встречаются коричневая плесень, труполозы, могильная слизь, могильные скарабеи, серая слизь, зеленая муть, мелкие гадюки, мелкие чудовищные сороконожки, мелкие чудовищные пауки, неживые плащевики, ведьминские пиявки и желтая плесень. Разумеется живой мертвец должен быть неподвержен атакам симбиота, поэтому у умертвия, на котором есть серая слизь должно быть иммунно к кислоте. В разделе «Столкновения» в Главе 4 *Книге Мастера* есть советы, как вычислять РС для пары монстров.

Происхождение

Живой мертвец может ожить по разным причинам. Самые распространенные пять методов приведены ниже, но существуют и другие. Метод создания сильно влияет на психику живого мертвеца, и поэтому нежить с особым складом разума, должна создаваться особым методом.

В отличие от других типов нежити, которые описывал доктор ван Рихтен, редко когда люди становятся живыми мертвецами по своему желанию. Чаще всего это состояние происходит против их воли, из-за каких либо мрачных событий до или после их кончины.

Магия

Живого мертвеца можно создать используя такие заклинания как *оживить мертвого* или *создать нежить*. Это самый распространенный способ создания покорной нежити, но нужно отметить, что эти заклинания иногда могут создать и свободную нежить.

Обычно нежить поднятая магией тупая и не помнит свою жизнь, она просто инструмент (оживленный чернейшим из искусств). Молитвы жрецов могут поднять более индивидуальных существ, сохранивших часть своей личности. Энергия, с которой работают жрецы больше подходит для манипулирования духом, чем некромантия. Но в любом случае, нежить созданная заклинаниями смертного обычно слаба и покорна, но является хорошей охраной и прислугой. Как любой раб, живой мертвец, который сохранил хотя бы ничтожную часть своей души, жаждет свободы. Если им предоставить такой шанс, эти твари могут наброситься на своего «хозяина». Это подходящая судьба для того, кто считал себя способным сковать саму смерть.

Исчадия

Многие живые мертвецы способны поднимать свои жертвы, как существа подобные им. Это – самая ужасная способность живых мертвецов. К счастью условия, для того чтобы жертва нежити

ожила, обычно прямолинейны, и относительно просто избежать этого, правильно позаботившись о трупе.

Чтобы восстать как новое исчадие, жертва должна быть убита еще существующим живым мертвецом. Часто для этого одна из его атак должна нанести большие повреждения, но бывает достаточно ослабляющего касания, царапины от когтей, которые заражают гнусной болезнью или сверхъестественного химиката в слюне твари. В редких случаях любой атаки, и даже просто прикосновения к нежити, достаточно чтобы подхватить недуг, способный сломить даже самого сильного человека.

Как пример того, насколько просто может начать размножаться нежить, мы приведем в пример одно из наших первых дел в деревушке Бриартон в Морденте. Нас вызвали в деревню, чтобы расследовать серию таинственных исчезновений и странного поведения людей. Каждые несколько дней, ближе к ночи кто-то из жителей деревни внезапно прекращал работу и уходил в сумерки. Тех, кто пытался проследить, находили утром, жестоко разорванными и полу съеденными. Мы сами решили проследить за ними. Было очевидно, что люди Бриартона превращаются в страшных зомби-каннибалов, но ни одна из нас не могла понять как. Проследив за одним из зомби, мы обнаружили отвратительное полусгнившее чудовище, которое сидело наполовину погруженное в озеро. Тварь давным-давно была в ловушке в илистой грязи, и она сожрала свои ноги, и что более важно смертельная болезнь отравила воду, и те, кто пили из озера или из вытекающих из него ручьев заражались каннибализмом. Хозяин призывал новых зомби к себе на озеро и пожирал. Мы уничтожили чудовище и отчистили воду, но этот эпизод навсегда остался у нас в памяти, напоминая о том, как коварно и могущественно умение создавать исчадий.

Этот эпизод показывает и то, что обычно исчадия созданные живым мертвецом полностью ему подчиняются,

вплоть до самопожертвования. Когда исчадия сами создают исчадий, то они обычно бывают подчинены их первоначальному хозяину. Бывает и так, что исчадия свободны и либо идут своей дорогой, либо присоединяются к стае своего создателя, порой даже сбрасывая его с позиции вожака. Пока мы не нашли никакой связи между типами живых мертвецов и степенью их власти над своими исчадиями.

Процесс становления исчадием, похоже, очень мучителен, он наносит как духовную, так и физические травмы жертве. Обычно агонии от превращения достаточно, чтобы затуманить или стереть память о прошлой жизни. Иногда память и личность сохраняется, но на них ложится печать зла. Мы можем с уверенностью, подкрепленной собственным опытом сказать, что это очень большой удар и по друзьям жертвы. Мы не знаем, что хуже – видеть, как павший друг вернулся как гнилой остов, ничем не напоминающий прежнего себя, или как чудовище, которое помнит тебя.

Следует отметить, что нежить созданная с помощью магии часто теряет способность создавать исчадий.

Создание исчадий

Существа, убитые нежитью со сверхъестественной способностью создание исчадий сами поднимаются в виде нежити спустя некоторое время после своей смерти. Этот период может длиться от 1к4 раундов, до 1 недели. Исчадие нежити должен иметь Рейтинг Сложности равный или ниже, чем первоначальная нежить и обычно каждая нежить может создавать нежить только определенного типа. Например, упырь с РС 3 может создавать род живых мертвецов с РС не больше 3 – обычно вурдалаков с РС 1.

Проклятия

Порой мертвец выползает из могилы из-за проклятия, наложенного на него при жизни. Это проклятие может быть наложено по злему умыслу или просто

как награда за жизнь полную зла, как проклятие, которое падает на попробовавших плоть собственной расы и обреченных стать повелителями вурдалаков после смерти.

Проклятая нежить часто злая и мстительная, она считает, что мир обидел ее. Они решают отомстить людям или обществу, которое создало их. Из-за того, что они могут считать врагами целые народы, они особо опасны. Человек, который не имеет ничего общего с их проклятием, может стать жертвой ярости твари.

Стоит отметить и мертвецов, которые поднимаются из-за того, что их похоронили не надлежащим образом (на перекрестке или лицом вниз). Этим они напоминают нежить поднимающуюся из-за другого проклятия, более духовного. Эти мертвецы могут получить покой, если их правильно похоронить, хотя в иных случаях их приходится просто уничтожать или выполнять особые условия, упомянутые в проклятии.

Обжора из Г'Хенны был живым мертвецом, который поднялся из-за проклятия вызванного его неумной жадностью, которая считается кощунственной на его родине. Обжора проклят постоянно есть, никогда не насыщаясь, пока сам Заката не простит его грехи.

Внезапная смерть

Как и некоторые приведения, живые мертвецы могут получиться из-за того, что их жизнь окончилась так внезапно, что они не сумели осознать, что умерли. В первый год своего существования, а возможно и спустя несколько лет, они сохраняют прежние мысли и свою личность, пока медленно, но верно не погрузятся в безумие и зло. Они часто возвращаются в те места, где любили бывать при жизни, не понимая, почему им не рады, и отчаянно пытаются вернуть то, что потеряли.

Это бесспорно наиболее печальный вид живых мертвецов, но даже к ним нельзя относиться мягко. Когда их попытки вернуться к нормальной жизни

оказываются неудачными, эти чудовища вымещают свою злость на тех, кто не принял их, на своих друзьях и своей семье. Ван Рихтен записал историю об охотнике, убитом случайной стрелой, который отказался принять свою смерть. Он пытался вернуться к своей семье, те в ужасе заперлись от него. В ярости он снес дверь и растерзал всех, кто был в доме. К несчастью охотник был способен создавать исчадия и вскоре вся семья воскресла как безмозглые подобия бывших себя. Охотник провел остаток своего немертвого существования, заставляя их изображать прежнюю жизнь. Хотя он и ненавидел свое пустое существование, он яростно напал на доктора ван Рихтена и его друзей, когда те попытались вернуть семью в объятия смерти.

Этот вид живых мертвецов можно упокоить либо уничтожив физически, либо просто убедив их, что они уже мертвы. Хотя второй метод и более гуманный, но он очень непростой и опасный, так как нежить часто впадает в ярость, когда узнает правду и может напасть.

Темные желания

Последний из методов создания нежити, самый страшный. Если желание достаточно сильно, то мертвец способен ожить, просто потому что он хочет этого. Этот темная возможность является отличительной чертой неупокоенных мертвецов, но иногда злодеи намеренно превращают себя в голодных мертвецов. Причины, по которым они поднимаются из земли, достаточно многочисленны и разнообразны: желание отомстить кому-то кто обидел их при жизни, ненависть и зависть к живым, защита своей могилы или семьи или завершение какого-то незаконченного дела. Достоин жалости и тот, кто возжелал бессмертия, но, не имея достаточно таланта и знаний, чтобы превратить себя в лича или древнего мертвеца, был обречен на самую жалкую форму вечной жизни. Из-за того, что такие люди добровольно становятся живыми мертвецами, или оживают из-за

своей силы воли, обычно они становятся самыми могучими силами зла.

Заключение

Категоризация живых мертвецов, это очень долгий и сложный процесс, но ни в коем случае не бесполезный. Эти исследования будут полезны в охоте и помогут обнаружить (или хотя бы позволят предположить) многие особые силы или слабости, и подготовить вас к ним. Некрология живых мертвецов это ключ к их секретам.

Глава вторая: Покорные мертвецы

*Сгинь! Скройся с глаз моих! Упрячься в землю!
В костях твоих нет мозга, кровь застыла,
Твои глаза уставились, не видя.*

-

Шекспир,

Макбет

Комментарий авторов: После долгих размышлений мы решили все же включить это письмо, несмотря на то, что оно носит несколько личный характер. Это письмо показывает то, что нам пришлось преодолеть, чтобы предоставить этот трактат охотникам.

Дорогая сестра!

Я нашла источник важной информации относительно покорных мертвецов. Но эта информация может обойтись нам слишком дорого.

Я, наконец, обнаружила существо известное как Тобен Легион. Как и предполагал наш дядя, Тобен действительно знает достаточно много о живых мертвецах, возможно больше чем все кого мы встречали до этого. Но цена, которую нам придется заплатить за эту информацию, камнем висит на моей душе.

Наш дорогой друг, Аланик Рэй сообщил мне, что он обнаружил Тобена в маленькой деревушке Аллендин, недалеко от Мордентшира. Великий Детектив, наконец, загнал это опасное существо в ловушку, и близок к тому, чтобы уничтожить его. Из-за того, что это настолько близко от меня, я решила не упускать возможности.

Аланик Рэй и Артур Седгвик заперли Тобена в старом приюте в Аллендине. Они расправились со всеми его защитниками и готовы покончить с ним. По моей просьбе они отложили казнь до тех пор, пока я не прибуду.

«Ты уверена, что хочешь этого?» спросил меня Аланик Рэй, как только я приехала. «Насколько ли важна та информация, которую ты желаешь получить?»

«Это наследие дяди», сказала я, закончив этот разговор.

Аланик кивнул и отвел меня в комнату, где был заперт Тобен. Это был старый бальный зал, который теперь был переделан в игровую комнату.

Аланик зажег фонарь и передал его мне. «Тут очень темно» сказал он, когда мы ступили в то место, где была заперта самая страшная тварь.

Бальный зал действительно был погружен во тьму и пуст. Я постояла, привыкая к темноте, и вдруг я заметила, как что-то движется впереди. Аланик сказал мне: «Посмотри, Лаури. Посмотри на пол».

На полу были нарисованы дети – они прыгали, играли и занимались обычными делами. Но у всех рисунков была одна странная деталь – лица были пусты, ни у кого не было не глаз ни ртов, просто пустые круги вместо лиц. Рисунки уходили во мрак.

Тут впереди вновь раздался звук. Я двинулась вперед, высоко подняв фонарь.

В полумраке танцевали две девочки. Их когда-то белые платья были запачканы грязью. Одна из них остановилась и повернулась ко мне. Ее лицо было скрыто волосами. Другая девочка, тоже глянула на меня и захихикала. Она старалась прикрыть свое лицо руками, чтобы скрыть издевательский смех. Внезапно я почувствовала жуткий запах в воздухе – запах гниения и разложения. Никаких сомнений в судьбе этих несчастных малышей не было.

«Ты хочешь поиграть?» спросила одна из них. «Давай поиграем...» Ее голос был странным и глухим, как у сломанного пианино.

Я отступила, но Аланик взял меня за руку, задержав.

«Не уходи», сказал он «Это то, что тебе было нужно».

«Мы ищем Тобена», сказала я «А не эти два кошмара».

Девочка, чье лицо было скрыто под длинными свисающими волосами, отбросила волосы за спину. «Я Тобен Легион»... Ее голос был похож на старую, испорченную скрипку.

Я была в ужасе, я застыла на месте, и кровь остановилась как замерзший зимой ручей. С громадным трудом я продолжила разговор. «Я пришла поговорить с Тобеном. Я слышала, что он знает о живых мертвецах».

«Что ж», сказала другая девочка, убрав руку от лица. «Ты пришла куда нужно. Мы Тобен Легион. И мы живые мертвецы».

Тела двух девочек вышли на свет. В тусклом свете фонаря, на полу изрисованным кошмарной пародией на детские рисунки стояли два отвратительных полуразложившихся трупа. Они заговорили одновременно.

Ниже я привожу слова Тобена Легиона... Я надеюсь, что цена оказалась не слишком высока.

- Л ВФ

Три распространенных лжи про покорных мертвецов

Тебе, наверное, любопытно, почему я разговариваю с тобой из этих тел? Я делаю это, потому что я являюсь этими телами. Я могу находиться во многих местах одновременно. Я Тобен Легион. Каждый, кого я захватываю становится частью меня, а захватил я уже достаточно людей. Я беру и молодых и старых, и больных и здоровых. Возможно, однажды я захвачу и тебя.

Мы расскажем тебе о покорных мертвецах, хорошо? Я хочу сегодня поговорить о них. Покорными мертвецами большинство людей называют зомби и скелеты. Но этих двух слов мало, чтобы описать все их разнообразие. Видишь ли, покорных мертвецов очень много, и если

большинство из них похожи, то другие очень отличаются друг от друга. Очень сильно отличаются.

Ты думала, что знаешь о покорных мертвецах все, не так ли? Они просто живые трупы, правильно? Они просто бродят и жаждут уничтожить все живое? Это ложь. Ложь, которой тебя научили истории и фольклор. Я расскажу тебе про эту ложь:

Покорные мертвецы всегда медлительны

Неважно, что вы слышали от людей, но это утверждение не всегда истинно. Если ты будешь верить в него, то захватить тебя, когда придет время, будет еще проще. В любом случае, обывателям спокойней верить, что они смогут убежать от тех, кого они боятся...

Комментарий авторов: наши исследования показали, что Тобен говорил правду. Скелеты очень быстры, они двигаются намного быстрее обычных смертных. Зомби действительно обычно медлительные существа, но наши исследования показали нам, что некоторые их разновидности быстрее живых. Эти хитрые твари часто притворяются неповоротливыми, а когда противник осознает это, обычно бывает уже поздно.

- Л и Дж ВФ

Покорные мертвецы не разумны

Разве эта мысль вас не успокаивает? Если ты твердо веришь в то, несчастная оболочка, поднятая из земли, чтобы служить прихотям своего хозяина не может ощущать свою сущность и не способна мыслить, то твои убеждения заведомо ложны. Верить в это легче, чем осознать действительность. Осознать, что эти души понимают свое состояние, но ничего не могут с этим сделать. И это их самое большое мучение.

Комментарий авторов: большинство покорных мертвецов неразумные твари, но необходимо помнить, что почти всегда существует сила, которая ими управляет. Покорные мертвецы действительно неразумны, но это ни в коем случае не относится к их хозяину. Следует также отметить, что изредка у покорных встречаются зачатки разума. Охотник за проклятыми, чаще всего сталкивается с неразумными противниками, но однажды ему попадется разумная тварь, которая и станет причиной его гибели.

- Л и Дж ВФ

Покорные мертвецы — чудовища

Ах, если бы это было так. Они не монстры; они, это вы, но при других обстоятельствах.

Комментарий авторов: большинство людей видят в покорных мертвецах просто чудовищ, подлежащих уничтожению. Они не видят в них тех, кем они были когда-то — телами живых существ. Покорных мертвецов легче уничтожить, если они просто безымянные чудовища. Но что, если вы встретитесь с мертвым родственником? С мертвым ребенком? Большинство охотников не готовы к тому моменту, когда они понимают, что те, с кем они сражаются когда-то были людьми... а порой были дороги для них при жизни.

- Л и Дж ВФ

Оживляющая сила

Все покорные мертвецы наполнены силой, известной как негативная энергия. Позитивная энергия выращивает, поддерживает и обновляет; негативная — разрушает, искажает и разлагает. Когда мы видим лозу, оплетающую дерево, мы видим позитивную энергию. Когда мы видим дерево задушенным, умирающим и рухнувшим, мы видим работу негативной энергии.

Все покорные мертвецы наполнены негативной энергией больше, чем обычно. Обычно доза негативной энергии заставляет тело умереть, гнить и разлагаться, но могучий поток такой энергии способен заставить гниющее тело встать и ходить.

Жажда разрушения

Когда некромант создает покорного мертвеца просто чтобы убрать свой дом, негативная энергия в нем начинает рассеиваться. За каждую неделю, если покорному мертвецу не удалось уничтожить какую либо форму жизни они делают спас бросок Воли (СЛ = 10 + уровень заклинания, которым их оживили + модификатор ключевой характеристики заклинателя) чтобы вырваться из под контроля хозяина. Нежить, которая остается без дела очень долго, и не может уничтожить жизнь, обычно разрушается через несколько лет.

Обнаружение присутствия нежити

Покорных мертвецов можно обнаружить заклинанием *обнаружение магии*, а также заклинанием *обнаружение нежити*, так как они волшебные создания. Покорные не могут полноценно содержать в себе негативную энергию и поэтому она «вытекает» из них небольшими дозами. Более сильные формы нежити не обладают таким недостатком.

Мерцающая аура может быть обнаружена даже спустя неделю после того, как нежить прошла по этому месту. Для обнаружения ауры требуется сначала применить заклинание *обнаружение магии*, а затем успешно сделать проверку Поиска (СЛ 15 + количество дней, прошедших с того времени как тут была нежить). Так можно обнаружить, что в этом месте была нежить, но преследовать ее таким образом нельзя.

Почему же увеличение негативной энергии просто не заставляет тело гнить быстрее? Когда в теле скопится достаточно негативной энергии, темная

сила, содержащаяся в ней, заставляет его подняться и сеять разрушение и разложение, чтобы порождать еще больше негативной энергии.

Негативная энергия как огонь, всегда ищет, что бы еще разрушить и испортить. Когда она скопит достаточно сил, она может оживлять мертвых и посылать их в другие места. Это объясняет высасывающее жизнь касание умертвия или вампира. Их тела настолько наполнены негативной энергией, что даже простое их прикосновение разрушает жизнь.

Это качество негативной энергии также объясняет цель любого живого мертвеца: сеять разрушение и хаос. У них нет другой цели; они просто исполнители воли сил порчи и смерти.

Покорного мертвеца можно создать с помощью заклинания. При этом заклинатель вводит большое количество негативной энергии в чей-то труп или в кости. Магия сковывает негативную энергию в трупе, позволяя ему двигаться. С помощью магии заклинатель может управлять телом.

Если ты желаешь охотиться за этими существами, некоторые заклинания могут засекать порочную силу, которая ими движет. Обычное заклинание позволяет заметить только присутствие нежити, а другие, более редкие заклинания могут определить и куда они направились.

Те, кто управляет

Иногда мертвые возвращаются. Порой, потому что они прокляты; порой, потому что их не похоронили, как положено. Есть и такие, у которых остались незаконченные дела.

Но покорные мертвецы возвращаются ни по одной из этих причин. Они возвращаются, потому что кто-то вытащил их из земли и запер в их мертвых телах. Когда происходит такая трагедия, они лишь способны со стороны наблюдать за тем как ими управляют как марионетками.

Вот что такое покорные мертвецы – марионетки. У них, как у любых марионеток, всегда есть хозяева – те, кто

дергают за ниточки. Кто же эти хозяева? Ты думаешь, что они чудовища, злодеи, рожденные в тенях, не так ли? Не так. Он просто такие же люди, как и ты – люди, которые почему-то решили изучать магию и использовать ее, чтобы поднимать мертвых из земли. Порой они делают это из простого любопытства.

Покорные мертвецы, это инструменты, сделанные кем-то для своих целей. Вы можете сражаться с группой зомби на сельской ферме, но помните, что их натравили с вполне конкретной целью. Скелеты не покидают кладбищ, потому что им так хочется; тот, кто поднял их, намеренно послал их туда. Есть много причин для создания таких полезных марионеток.

Инструменты разрушения

Солдат должен есть. Он должен спать. Ему нужны деньги и укрытие. Но даже если ты дашь ему все это, он все равно может тебя предать. Живому трупу не нужно ничего из этого. Ему нужно только, чтобы кто-то дергал его за ниточки. Он не предаст тебя; ты можешь приказывать ему убить ребенка или съесть кого-либо живьем. У него нет совести; он повинуется всегда.

Инструменты предупреждения

Ты можешь использовать покорных мертвецов как посланников. Они расходный материал, поэтому вам не придется горевать, что потеряли ценного слугу. Они не выдадут смертельные тайны ни одному из ваших врагов; они полностью подчиняются своему хозяину. Некроманты используют покорных мертвецов как посланников, чтобы внушить ужас своим противникам. Скелетный всадник подъехавший к твоему дому и прикрепивший к двери послание, написанное на рванной бумаге произведет сильное впечатление.

Инструменты разведки

Покорные мертвецы отличные шпионы. Один мой противник кучей сваливал скелеты вокруг своего замка, некоторые оживленные, другие нет. Когда кто-то

приближался к замку, оживленные трупы ждали, пока отряд пройдет, затем поднимались и спешили доложить своему господину.

Многие из нежити имеют общие чувства. Они являются непревзойденными стражами, так как могут сразу доложить своему хозяину, когда кого-то заметят. Взять хотя бы меня. Я могу видеть сразу из нескольких тел. Когда ты встретишь зомби, посмотри ему в глаза и подумай об этом: возможно в это время я тоже смотрю на вас.

Инструменты отвлечения внимания

Помни, что покорные, это просто игрушки для своих хозяев. Никто не плачет, если его марионетка сломалась; всегда можно сделать новую. Некроманты часто используют покорных мертвецов для отвлечения внимания. Когда толпа зомби посылается на фермерский дом, возможно они просто хотят выманить кого-то наружу, или наоборот заманить тех, кто противостоит тьме внутрь... пока настоящее преступление творится где то еще.

Инструменты устрашения

Хотите узнать самый худший путь как можно использовать покорную нежить? Чтобы внушать ужас и страх в сердца невинных! Когда я использую покорную нежить таким образом, я редко заставляю мои игрушки нападать. Я хочу как можно больше повредить разум и эмоции, прежде чем разрушить тело.

Порой я заставляю мои инструменты дразнить жертву. Ночью вы будете слышать странные шаги за дверью, и кланье костей. Кто-то может скрестить к вам в окно. Я могу заставлять покорных убивать домашнюю живность или уничтожать имущество.

Если мои жертвы живут в безопасности в городе, я заставляю мои марионетки проползать по канализации и нападать на служанок или лакеев.

Но самое страшное, что могут сделать некроманты, это поднять тела тех, кого жертва знала. Я делал это множество раз,

собирая любимых моей жертвы одного за другим. Это всегда вызывает ответную реакцию.

Пробуждающийся интеллект

Большинство покорных мертвецов начинают как неразумные твари, но у некоторых сразу есть большой интеллект. Со временем, искра интеллекта может проявиться в любом покорном.

Большинство некромантов не ждет, когда это произойдет. Я говорю это к тому, что есть заклинания, повышающие интеллект, но применять их на покорных очень опасно. Предводитель всегда хочет, чтобы его подчиненные следовали его приказам, а не думали сами. Есть много историй о некромантах, ставших жертвой своих немертвых полчищ, когда те обрели интеллект.

Иногда слуга переживает хозяина и живет еще долго после его смерти. Эти существа всегда умнее и с годами их интеллект растет.

Комментарий авторов: как отметил Тобен Легион, у покорных действительно может быть различный уровень интеллекта. Для наших читателей мы постарались разбить его на несколько категорий.

- Л и ДжВФ

Неразумная нежить

Такая нежить, просто как неразумный прибор. Если она под чьим то контролем, то полностью подчиняется его приказам. Если ими не движет никакая сила, они просто нападают на все что видят.

Животный интеллект

Эта нежить напоминает хищников, и выслеживает жертву, прежде чем напасть. Их атака яростна, как атака бешеного пса. Когда их берут числом, у них хватает ума убежать.

Смутный интеллект

Нежить с этим уровнем интеллекта почти пробудила в себе истинное сознание. Они достаточно разумны,

чтобы устраивать засады. Они достаточно рассудительны, чтобы выждать удобный момента для атаки, например, когда жертвы начнут

разбивать лагерь. Они могут намеренно нападать на самого сильного или на самого слабого члена отряда.

Пробуждающееся сознание

Спустя годы в нежити начинает зарождаться искорка интеллекта. За каждое столетие существования к Интеллекту покорного добавляется +2, до максимума +6. Помните, что Интеллект покорного мертвеца можно поднять с помощью заклинаний (смотрите Главу Шестую: Некроманты) или он сам повышается после смерти хозяина. Если хозяин покорного мертвеца внезапно умрет, то мертвец получает +2 к своему Интеллекту. Таблица ниже описывает, как нежить ведет себя в зависимости от своего интеллекта.

Интеллект Склонности

Нет	Такая нежить с ревом нападает. Они бросаются на всех живых существ, предпочитая тех, кто к ним ближе. Они не используют тактики, не пытаются окружать, если только это не произойдет случайно. Такая нежить идет сквозь зону угрозы, не пытаясь защититься и нападает пока либо она, либо противник не будет уничтожен. Неразумную нежить можно научить нескольким базовым заданиям, с помощью навыка Власть над Нежитью (смотрите Главу Шестую: Некроманты).
1-2	Животный интеллект. Такая нежить часто выбирает одну цель и пытается уничтожить ее первой. У них хватает разума окружать противника, но не хватает, чтобы не ходить сквозь зону угрозы. Они могут и будут охотиться на противника, и у них хватает сообразительности убежать из проигранной битвы. Их можно научить базовым заданиям с помощью навыка Власть над Нежитью.
3-4	Смутный интеллект. Такая нежить может определить самого слабого и самого сильного члена в группе (тех, у кого больше всего и меньше всего хитов). Она может устраивать засады. Она умеют окружать противника, использовать укрытие и избегать свободных атак. Их можно научить базовым или сложным заданиям с помощью навыка Власть над Нежитью.
5-7	Пробуждающийся интеллект. Такая нежить может шпионить за противником и выведывать его слабости. Они умеют различать классы персонажей и нападают соответственно ситуации (например, концентрируют атаку на клирике). Они могут использовать дальнобойное оружие и их можно научить базовым или сложным заданиям с помощью навыка Власть над Нежитью.
8-9	Полностью развитый интеллект. Такая нежить сражается только тогда, когда по ее подсчетам она победит и если ситуация складывается не в ее пользу она спасается бегством. Разумная нежить используют тактику, засады и может различать угрозы, которые представляют различные классы персонажей. Их можно научить базовым или сложным заданиям с помощью навыка Власть над Нежитью, потратив всего половину необходимого времени. Также они могут вести небольшие переговоры.
10+	Опасный интеллект. Такая нежить заботится о своем собственном существовании. Часто она пытается заниматься своими собственными целями, а не целями хозяина. Она способна вести комплексную беседу и брать классы персонажей. Она может, и будет выполнять сложные задания, но только если они служат ее интересам.

Пробуждающийся интеллект

В этих редких случаях нежить достигает действительно пугающего уровня сознания. Они способны понять разницу между клириком и воином, и между волшебником и разведчиком. Чаще всего они будут нападать на самого слабого члена партии, надеясь снизить количество противников. Нежить такого уровня интеллекта часто устраивает засады, делает ловушки и даже нарочно бежит из боя, чтобы заманить в них атакующих. Такая нежить может произносить некоторые простые фразы, например: «Иди!» или «Сюда!» или «Зачем вы сражаетесь с нами?».

Полностью развитый интеллект

Такой вид покорных мертвецов встречается еще реже. Они могут разговаривать и когда встречаются с сильными противниками, могут вступить в переговоры. Они достаточно разумны, чтобы лгать и лгать убедительно. Полностью развитые покорные будут стараться изменить ситуацию в свою пользу. Такие существа могут делать комплексные планы и брать заложников при необходимости. Многие из них могут искусно маскироваться.

Опасный интеллект

Сражаться с хитрым противником, с существом равного с вами интеллекта это одно. Сражаться же с тем, кто намного умнее вас, это совсем другое. К счастью, такие покорные мертвецы безумно редки.

Встреча с таким существом очень опасна, так как оно обычно уже знает обо всех ваших сильных и слабых сторонах и понимает ваши настоящие мотивации и намерения. Она будут стараться избегать сражения, если вы сильнее ее и уничтожит вас, если вы не равны ему. Если такие существа служат кому-то, то всегда будут стараться захватить власть в свои руки.

Искусство некромантии

Поднимая покорного мертвеца, некроманты используют разные методы. Вы думаете, что все заклинатели поступают одинаково? Бросьте. Оживление покорного мертвеца, это целое искусство.

Ритуал

В некоторых краях люди верят, что все имеет душу – деревья, ручьи, луга у всех у них есть душа. Там где есть духи, есть и те, кто умеет с ними говорить. Вы можете называть его медиумом или ясновидящим. Но в Сурани их называют шаманами.

Большинство шаманов стараются жить в мире с духами. Но некоторые стараются заставить духов подчиняться себе. Такие шаманы заставляют искаженные, мистические духи вселятся в мертвое тело, выполняя так называемые обратные похороны.

Обратные похороны, это похороны наоборот. Тело проклиняется, вместо того, чтобы благословить его и вместо покоя шаман молится о неупокоенности. Земля оскверняется, вместо того, чтобы освящаться. В Сурани при этом ритуале хоронят живое существо. Ведь это *похороны наоборот*, не так ли?

Покорные мертвецы, оживленные таким образом более разумны, чем другие, так как их населяет дух. Также их сложнее отогнать клирику.

Восстановление

Другой путь создать покорного мертвеца, это использовать опыты и гнусную науку. Я видел, как так называемые доктора создавали изумительные игрушки из тел мертвецов. Самые лучшие из них делал некромант по имени Грандалл. Он делал тела из тел людей и зверей. Одной из его любимых затей были зомби с головами овец и телами людей. Порой он еще заменял им руки копытами.

Восстановление тел таким образом занимает много времени. Обычно, создатель должен пожертвовать



частичкой своей души, чтобы оживить свои марионетки. Но что такое душа? Так, дешевая и бесполезная безделушка!

Мольбы

Порой люди так сильно хотят, чтобы умершие вернулись, что они... возвращаются. Это самый редкий случай. Я видел, как люди всеми силами желали, чтобы их любимые вернулись из могилы. Разумеется, порой тьма выполняет ваши желания – когда вы этого меньше всего ожидаете.

Покорные, возвращающиеся таким образом всегда сохраняют частичку личности. Также они намного более разумны, чем обычные покорные мертвецы. Один из таких случаев, это мадам фон Горинг. Она так сильно хотела, чтобы ее малыш вернулся к ней...

А, я вижу, ты ее знаешь. Хочешь, я расскажу тебе, где она сейчас? Подойди ко мне. Поближе! Я прошепчу это тебе на ушко...

На этом заканчивается запись нашего разговора с Тобеном Легионом. Я поняла, что Тобен пытался узнать мои самые сокровенные тайны, допрашивая меня так же, как и я допрашивала его. Он узнал истинную цель моего разговора с ним.

Аланик и я уничтожили тела занятые Тобеном. Я так и не сообщила вам, что он занял весь приют – просто ради своего развлечения. Мы даже не надеялись, что уничтожили его, вернув этим бедным детям вечный покой. Если вы встретитесь с этим существом, дорогой читатель, позаботьтесь, чтобы Тобен был уничтожен. Уничтожен, *до конца*.

- ЛВФ

Варианты оживления мертвых

Ниже даны несколько методов, которыми можно создавать покорных мертвецов.

Ритуал

Заклинатель может выполнить сложный ритуал, прежде чем применить оживление мертвого и вызвать духов, чтобы они населили тело умершего. Такой ритуал колдуется как минимум один час. Нежить оживленная этим ритуалом добавляет 1к4+1 к своему Интеллекту, так как в нее вселяются разумные духи. Также она получает +1 сопротивление изгнанию. Это правило относится только к покорным мертвецам.

Восстановление

Персонаж может создать покорного мертвеца, восстановив мертвое тело и добавив немного искаженной науки. Чтобы завершить этот процесс у реаниматора должна быть лаборатория общей стоимостью как минимум 1000 зм. Затем создатель должен сделать проверку Знание (нежити), Знания (Равенлофта) И Лечения (СЛ 25 для всех). Наконец создатель должен заключить сделку с Темными Силами, чтобы в его создании зародилась жизнь. Весь этот процесс занимает три дня.

Создатель может оживлять столько КХ покорных мертвецов (зомби и скелетов), какой у него уровень персонажа. Эта способность не улучшается, как улучшается заклинание *оживить мертвого*. Но, тем не менее, с помощью него создатель может управлять количеством КХ нежити в четыре раза превышающим свой уровень. Если создатель сделает больше нежити, чем может управлять, он должен выбрать каких из них он выпустит из-под контроля. Нежить созданная таким образом считается отдельно от нежити управляемой умением злого клирика управлять нежитью или созданной заклинанием *оживить мертвого*.

Мольбы

Когда кто-то в Равенлофте по настоящему скорбит об умершем, и желает чтобы он вернулся, Темные Силы могут ответить на его мольбы. Скорбящий персонаж может увеличить свой шанс разными путями, принося молитвы Темным Силам, проводя порочные исследования или произнося клятвы тьме.

Причина смерти	Шанс
Естественная	1%
Болезнь или несчастный случай	2%
Насилие	3%

Действия	Увеличение шанса
Молитвы тьме	1%
Порочные исследования	2%
Клятвы Темным Силам	3%

Эти шансы кумулятивные и складываются с шансами за причину смерти.

Если покорный мертвец поднимается от чьих то молитв, он сохраняет большую часть себя и получает 1к4+4 очков Интеллекта. Он иммунен к изгнанию, так как его подняли скорбь и желание любимого. Покорные, поднятые таким образом занимаются тем же, чем и в прежней жизни. Немертвые дети бросаются в объятия родителей, а немертвые супруги готовят, убирают и идут на работу как они делали это при жизни.

Особые силы покорных мертвецов

Чтобы добыть информацию о малоизвестных силах покорных мертвецов мы обратились к старому другу ван Рихтена, Варику из Даркона. Его ценный вклад сильно расширил то, что мы обнаружили сами, и доказательством этого служит его детальный отчет данный ниже. Мы только упомянули, что нам потребуется его помощь, и тут же получили любезный ответ:

*Дорогие Лаури и Дженифер,
Я понимаю, что вам нужна информация о покорных мертвецах для вашей новой книги. Самое ценное, что я могу вам сказать, это то, что большинство из них не обладает никакими сверхъестественными силами, кроме того, что умеет подниматься из могилы. Но некоторые из покорных, все же имеют экстраординарные способности. Мы называем их особые силы, этим же термином пользовался ваш добрый старый дядюшка.*

Покорные мертвецы обладают большим спектром сил; намного большим, чем считалось раньше. Я как мог, попытался категоризировать эти силы. В конце концов, я остановился на следующих: силы движения, нападения, защиты, чувств, изменения и силы легиона. Я попытался привести пример для каждой из сил из собрания своих журналов. Каждый из разделов даст вам общее представление, о чем идет речь.

*Ваш слуга,
Варик из Даркона.*

Силы движения

Многие считают, что покорные мертвецы, медленные, неповоротливые существа. У меня есть доказательства обратного. Тут приведен список сил движения, которые я наблюдал и примеры из моих личных журналов.

Связь с землей

Я был уверен, что оторвался. Я прищипорил лошадь и галопом помчался через темный лес, пересек залитую лунным светом речушку. Тогда я был уверен, что трупы, поднявшиеся из могил, остались далеко позади, и я смогу собрать друзей. Вместе мы сможем положить им конец.

И тут я услышал шаркающий звук за спиной, как будто звук листьев на ветру. Я оглянулся и увидел их. Трупы с кладбища были здесь, прямо за мной, все еще шли, и все еще тянулись ко мне. И

хотя я промок до костей после ночного плавания, они были абсолютно сухие.

Нападение из могилы

«Я клянусь, они были тут!», закричал Равен.

«Но могилы даже не потревожены», нахмурился Тургус. «Ты уверен, что это именно то кладбище?»

Тут земля взорвалась. В воздух взлетела темная почва, и могильная грязь попала мне в рот. Они поднимались вокруг нас. Они прятались глубоко под землей и ждали, просто ждали.

Движение с неземной скоростью

Мы смотрели, как стена трупов надвигается на нас. Равен осторожно достал свою дымчатую взрывчатку и прицелился в приближающуюся орду. Внезапно он побежал к ним, на ходу поджигая бомбу.

«Что ты делаешь, парень!» закричал я.

«Все в порядке», откликнулся он. «Они идут медленно. Я просто установлю ее...»

Он опоздал. Три «неповоротливых» трупа внезапно напряглись и бросились вперед, как стая волков. Как гончие они прыгнули вперед. Затем они были уже на нем. Равен боролся и кричал. Затем бомба взорвалась...

Сопротивление гравитации

Делила вытянула вперед руку и сконцентрировалась. «Я чувствую их», сказала она. «Они уже близко».

Я посветил своим фонарем «бычьим глазом» вниз по коридору.

«Но там никого нет», сказал я. «Коридор пуст».

«Я говорю тебе, я чувствую их!» настаивала она.

«Тихо, оба! Вы слышите это?» спросил Киллиан. Он поднял руку, и мы все услышали звук костей скребущихся по холодному камню. Я посветил фонарем назад и вперед по коридору. Ничего, но звук приближается. В воздухе стоял скрежет зубов. Я посветил вверх и там, во тьме увидел множество оживших костей. Они ползли к нам по потолку.

Связь с землей (св)

Увеличение РС: +1/2

Существо с этой способностью способно всегда оставаться на определенном расстоянии от цели, неважно как быстро или насколько далеко удалилась цель. Если цель убежала от существа, и оглянулась, то существо всегда оказывается на том же расстоянии. Если, отступая, постоянно оглядываться и внимательно следить за существом, то оно, рано или поздно исчезает из виду, а затем снова появляется спереди или с боков – на том же самом расстоянии. Разумеется, если цель перестанет двигаться, то существо может приблизиться.

Например, монах 5 уровня убегает от зомби со способностью *связь с землей* (120 футов). Монах передвигается со скоростью 160 футов, так как он бежит. Когда монах удаляется на расстояние 120 футов от зомби, он оглядывается и видит, что оно стоит там же, где стояло на расстоянии 120 футов. Если монах, убегая, будет наблюдать за зомби, оно исчезнет из виду и появится спереди или с боков на расстоянии 120 футов.

Если нежить бежит в данном примере или решает прекратить погоню, то она может сделать это как обычно. Минимальная дистанция для этой силы 100 футов.

Эксгумация (эк)

Увеличение РС: +1/4

Эта сила позволяет существу устраивать засаду, погребая себя под землю. Затем существо может мгновенно вырваться из-под земли, как действие движения. Когда оно вырывается, земля вокруг существа взлетает в воздух.

Эта сила дает нежити +12 премию на все проверки Прятанья. Успешная проверка выслеживание (Выживание СЛ 20), позволяет заметить свежеразрытую землю.

Пугающая скорость (эк)

Увеличение РС: +1/2

Эта сила добавляет +10 футов к обычной скорости существа. Существо получает одно частичное действие в раунд. Это не складывается с преимуществами от других фитов или заклинаний (таких как *спешка*), направленных на увеличение скорости или количества действий за раунд.

Прыгание (св)

Увеличение РС: +1/4

Эта сила дает существу сверхъестественную способность совершать фантастические прыжки. Оно получает +30 премию на все проверки Прыганья, расстояния прыгания удваиваются.

Паучье лазание (св)

Увеличение РС: +1/4

Эта способность позволяет существу карабкаться на вертикальные поверхности, как будто оно находится под воздействием заклинания *паучье лазание*.

Берсерк (эк)

Увеличение РС: +1/2

В бою это существо может впасть в безумную ярость. Эта способность отличается от обычной ярости, так как действует на существо без Сложения.

Впадение в берсерк, это свободное действие. В берсерке существо получает +4 к Силе, -2 к КЗ и стоит, даже после того как у него осталось 0 хитов. Если существо достигает -10 хитов оно умирает.

Существо подвержено берсерку 4 раунда. Когда берсерк заканчивается существо становится вялым и медлительным. У него пропадает улучшение к силе, но сохраняется штраф к КЗ. Оно получает – 2 штраф ко всем атакам и повреждениям. Длятся эти штрафы 4 раунда.

Существо с этой способностью может использовать ее ограниченное количество раз в день. Таким образом, зомби с силой «берсерк 3/в день» может входить в берсерк три раза в день.

Горящее касание (св)

Увеличение РС: +1/2

Существа с этой силой часто получают от тех, кто погибли в пожаре. Нежить с этой способностью легко отличить, благодаря окружающему их призрачному пламени или обугленному внешнему виду.

Существа с этой способностью добавляют 1кб пунктов огненных повреждений к своим обычным атакам ближнего боя. Они могут поджигать горючие предметы, простым касанием.

Разлагающее касание (св)

Увеличение РС: +1/2

Существа с этой способностью добавляют 1кб пунктов кислотных повреждений к своим обычным атакам ближнего боя. Такие существа часто оставляют горячие, дурно пахнущие следы и обугливают то, чего касаются.

Утопляющее касание (зк)

Увеличение РС: +1/4

Когда оживляется существо, умершее от утопления, оно может получить такую способность. Те, по кому оно попадает своей касательной атакой ближнего боя, испытывают ощущения, как будто они тонут, если они завалят спас бросок Воли (СЛ 10 + КХ существа + премия Харизмы существа). Те кто заваливают спас бросок получают -2 штраф ко всем атакам, спас броскам, КЗ и поверкам навыков. Те, кого убила такая нежить, выглядят, как будто они утонули.

Хранилище паразитов (св)

Увеличение РС: +1/4

Внутри этого существа живет целый улей ползающих, заразных паразитов. Как стандартное действие, существо может приказать паразитам, населяющим его тело, вырваться и напасть на тех, кого существо укажет. Это заклинание действует как *вызов стаи*, но стая появляется прямо в клетке существа и двигается оттуда. Стая не может находиться отдельно от существа более чем одну минуту. Если стая находится раздельно с хозяином больше одной минуты, то она умирает и существо теряет способность хранилище паразитов.

Силы нападения

Порой у покорных мертвецов развиваются странные и дикие способности к нападению на своих врагов. Такие способности включают в себя яростное сражение, поджигание тел врагов или вызывание паразитов из своего тела. Ниже приведен список сил, которые я имел несчастье наблюдать.

Непревзойденная свирепость

Я увидел, как дверь разорвалась как бумага. Серые, гнилые руки вцепились в останки щепок. Тургус бросился на перехват. С широко раскрытыми глазами я смотрел, как ворвались два трупа. Это были близняшки, и им не было и десяти лет, когда они умерли. Но их тела были наполнены дикостью и свирепостью.

Горящее или разлагающее касание

«Что это?», спросил Тургус вглядываясь во тьму. «Выглядит как два факела».

Я согласился с ним «Но их несут очень низко». Тут я все понял. «Факела» поднялись и метнулись вперед. Костлявая фигура бросилась на нас со слепой яростью. То, что мы приняли за факела, это были ее руки... наполненные огнем.

Утопление касанием

«То же самое и с ним», сказала Делила. «Он утонул».

Я покачал головой. Как мог человек умереть сидя в своем кабинете, в сотнях шагов от воды? Я глянул на пол и вдруг заметил цепочку мокрых следов.

«Кажется, я знаю, что произошло», сообщил я мрачно.

Вызывание паразитов

Равен выстрелил в труп, пришив его к стене. Я поднял свой фонарь и увидел, что это был труп морицинистого старика. У него не было нижней челюсти, и нижняя часть его лица напоминала зияющую бездну.

«Скорей», выкрикнул я. «Мы должны прикончить его раньше чем»...

Я повернулся, услышав ужасный, сухой и шершавый звук. Из пародии на рот выползло множество насекомых. Их маленькие черные тела блестели в слабом свете фонаря. И они поползли прямо на нас...

Силы защиты

Многие считают, что покорные мертвецы способны только сражаться. У многих покорных мертвецов есть пугающее количество оборонительных сил. Некоторые из них могут заставлять свои части двигаться, даже после того как их отрубили. Но самые худшие, это те, что собирают себя заново спустя минуту, после того как их превратили в мясо. Ниже идут некоторые из сил, которые я видел.

Отделение и движение различных частей тел

Своим верным топором, я отсек руку нежити, протянувшуюся ко мне. Это был труп старухи, все еще одето в погребальное платье, а ее вуаль прилипла к мокрой, гниющей коже.

Когда она приблизилась, я почувствовал внезапную боль в ноге. Посмотрев вниз, я увидел, что рука твари как змея проползла по полу и вцепилась мне в колено. Я почувствовал, как колено вывернулось, затем сломалось.

Мгновенное восстановление тела

Четыре скелета выступили из тумана. Я поднял руку и обрушил на них подготовленное заклинание. Я почувствовал, как магия пробежала по моим рукам. Энергия дошла до кончиков пальцев, и в воздух с грохотом вырвалось пламя.

Тургус собирался вложить меч в ножны, но внезапно остановился. Разломанные кости наших противников заскользили по земле, складываясь и вскоре, не успели мы и глазом моргнуть, как скелеты восстановились.

Самовосстановление тела

Мы печально покачали головами, глядя на развернувшуюся перед нами картину. Все кладбище было перекопано. Трупы были раскиданы повсюду, на надгробных плитах, отброшенные в сторону от могил. У большинства из них... не хватало частей.

«Зачем они это сделали?», спросил Тургус.

Я покачал головой, и мое сердце заныло: «Они...лечатся, Тургус, восстанавливают себя».

Тургус кивнул: «Значит, нам нужно найти их поскорее».

Автономные части тела (св)

Увеличение РС: +1/2

Когда существо теряет конечность или часть тела, эта часть начинает действовать независимо от своего хозяина. Когда существо теряет половину своих максимальных хитов, у него отваливается случайная часть тела.

Руки могут атаковать, у них одна атака с базовой премией атаки, как у тела. Они не получают дополнительной атаки, за счет большой премии атаки или фитов. Руки всегда наносят повреждения по таблице данной ниже, плюс половину премии Силы хозяина. Рука может ползти по земле, со скоростью 5 футов.

Ноги могут просто дергаться; они не способны отползти от того места, где упали. Они могут атаковать любого, кто подойдет к ним на 5 футов, но не наносят повреждений. Ноги могут делать подсечку с базовой премией атаки хозяина. Они не получают дополнительной атаки, за счет большой премии атаки или фитов.

Голова может кататься по земле с половиной скорости хозяина. Она может кусать противников, напрыгивая на них с земли. У головы всего одна атака с премией атаки хозяина; они не получают дополнительных атак. Головы наносят повреждения по таблице данной ниже, плюс половину премии Силы хозяина.

У всех частей тела четверть хитов хозяев. Они прекращают функционировать, если их опустить в 0 или ниже хитов. Эта особая сила не действует для гигантских и коллосальных существ.

Размер хозяина	Повреждения
Мелкий	1
Маленький	1к2
Средний	1к4
Большой	1к6
Огромный	1к8

Чувство жизни (зк)

Увеличение РС: +1/4

Существо может чувствовать формы жизни (как заклинанием *обнаружение нежити*, только на живых существ). Сосредоточившись, нежить может чувствовать ауры живых существ. Количество информации зависит от того, как долго нежить сосредотачивается.

1 раунд: чувствует присутствие или отсутствие живых существ.

2 раунд: число живых существ и силу самого сильного из них. В отличие от заклинания *обнаружение нежити*, нет шанса, что нежить с этой силой будет оглушена жизненной силой.

3 раунд: сила и местонахождение каждой ауры. Если аура жизни за пределами линии обзора нежити, то она может узнать направление, но не точное место.

Сила ауры: сила ауры определяется КХ существа.

Сила чувств

Многие думают, что вследствие того, что живые мертвецы приходят ночью, они могут видеть в темноте. Это не всегда так. Многая нежить видит в темноте не лучше меня или вас. Бывают редкие случаи, когда нежить способна видеть в темноте, и эти существа действительно опасны.

Темная чувствительность

Мы только что разбили лагерь и выставили часовых. Вокруг лагеря стоял круг фонарей, создавая периметр, разгоняющий мрак. Как только я прикрыл глаза, чтобы отдохнуть

раздался треск. Я вскочил. Один из фонарей был разбит и свет от него стремительно пропал.

«Что произошло?», спросил я у уже обнажившего меч Тургуса.

«Камень из темноты разбил фонарь», ответил он, глядя в черноту.

Еще один камень вылетел из тьмы. Затем еще один! Нападающие кидали камни в фонари, разбивая их один за другим. Кольцо света вокруг нас меркло и, наконец, остался только свет от костра, и он освещал не сильнее свечи. В темноте я слышал, как они собираются, как перестукивают их кости.

Бессмертный воин (св)

Увеличение РС: +1

Этой жуткой силой обладают только сааме могучие из покорных мертвецов. Такие существа настолько сильно пропитаны негативной энергией, что способны мгновенно восстанавливаться после повреждений. Скелеты рассыпаются, но их кости тут же подпрыгивают и складываются воедино. Зомби изрубают в клочья, но их сухожилия и мускулы скручиваются снова.

Когда такое существо опускают в 0 хитов, независимо от нанесенных повреждений, оно мгновенно регенерирует полные хиты. Существа, которых за один раунд опустили в -10 слишком повреждены, чтобы восстановиться мгновенно – им требуется на это целая минута. Существо с этой силой способно восстанавливаться, даже если его превратить в пепел или рассечь на мелкие кусочки. Его частички снова сливаются и восстанавливают существо.

Если кускам существа не давать встретиться, то существо не может восстановиться.

Каждое существо с особой силой бессмертный воин обладает конкретной слабостью, предотвращающую его от восстановления. Таким образом, скелет с силой бессмертный воин (огонь), будет получать обычные повреждения от огня, но будет восстанавливаться после любого другого повреждения, как физического, так и магического.

Некоторые бессмертные воины имеют слабость, основанную на классе или мировоззрении. Например, зомби с силой бессмертный воин (клирик) будет получать обычные повреждения только от физических или магических атак клирика. Умертвие с силой бессмертный воин (законопослушно добрый) будет получать обычные повреждения, только от физических или магических атак законопослушно добрых существ.

Помните, что, несмотря на то, что бессмертные воины иммунны к большинству повреждений, они не иммунны к изгнанию, устрашению, контролю, запутыванию и другим атакам, способным ослабить или препятствовать ему.

Сшивание (эк)

Увеличение РС: +1/4

Обычно покорные мертвецы не могут лечиться. Но нежить с этой способностью может чинить свои повреждения, ворую части тела из могил. За каждый использованный труп, нежить восстанавливает половину первоначальных хитов.

Сшивание занимает четыре часа.

Силы изменения

Есть такие покорные мертвецы, чьи тела искажены темными силами. Некоторые из них придумали темные колдуны и волшебники; другие безумцы. А другие? Никто не знает, откуда они взялись. Возможно и самих таинственных туманов.

Изменение конечностей

Последним своим заклинанием я все же открыл дверь в Гробницу Грандалла. Делила, бросилась туда, но Тургус ее остановил своими сильными руками.

«Элизабет?», закричала Делила. «Элизабет?»

На мгновение мне показалось, что я тоже увидел ее. Малышка, всего семи лет от роду выступила из взломанной гробницы. Она держала свои руки за спиной.

«Элизабет!» зарыдала Делила извиваясь в руках Тургуса. «Элизабет!»

Затем мы все увидели это. Элизабет развернула свои руки из-за спины. Они стали огромными, Грандалл приделал ей дополнительный сустав, и они стали походить на лапы насекомого. Делила издала яростный и отчаянный крик. До сих пор этот крик стоит в моих ушах.

Выращивание странных крыльев

Я вздохнул с облегчением, когда наша лодка достигла другой стороны реки. Я оглянулся и увидел, что живые кости скопятся на другом берегу, и смотрят на нас голодными, немертвыми глазами.

«Думаешь, они будут нас преследовать?» спросил Равен.

«Не думаю, парень», усмехнулся я. «Река глубокая и быстрая. Если я...»

Я снова оглянулся. Из их числа поднялись несколько костяных фигур, развернув за своей спиной костяные крылья. Хотя между крыльями не было перепонки, они все равно летели.

«Планы меняются, парень», закричал я. «Бежим!»

Изменение конечностей (эк)

Увеличение РС: +1/4

Через жуткий эксперимент или по воле сил тьмы, это существо ужасно изуродовано. Его конечности длинные и достигают земли. Добавьте 5 футов к досягаемости существа.

Ужасающие крылья (св)

Увеличение РС: +1/2

У этой нежити есть странные, костяные крылья, благодаря экспериментам ее темного господина или самим Темным Силам. Крылья достаточно широкие, чтобы сделать нежить большим существом. Это увеличение размера не ведет к увеличению Силы или атаки, но действует на ее класс защиты и проверки захвата.

Нежить с этой способностью может летать со своей базовой скоростью и плохой маневренностью.

Саморазрушение (св)

Увеличение РС: +1/2

Если существо с этой силой достигнет 0 хитов, оно взрывается, нанося 1к4 пункта силовых повреждений за КХ. У взрыва радиус 5 футов. Те кто в этом радиусе могут сделать спас бросок Рефлексов (СЛ 10 + КХ существа) чтобы получить половину повреждений. Тип повреждений зависит от нежити. На других существ с этой силой действуют эти повреждения, поэтому, когда одно из них взрывается, часто происходит цепь взрывов в других.

Существо с этой силой может само задействовать саморазрушение. Чтобы сделать это требуется полное действие, во время, которого существо дрожит, извивается и в нем бурлит магическая энергия.

Самовозгорание трупа

«Милостью Утреннего Бога я изгнала их», объявила Делила. «Прикончите их пока они не пришли в себя».

Тургус лаконично кивнул и рубанул своим мечом одного из них, человека средних лет, погибшего от сифилиса.

Лицо Тургуса изменилась, когда меч вошел в труп. Внезапно труп затрясся и задрожал. Прежде чем я успел предупредить, тварь взорвалась. Жгучий газ окутал всех нас, разъедая кожу. Ядовитый дым и запах горящей плоти завис в воздухе. Я взгляделся сквозь дым и увидел, что теперь дрожали они все. Тургус пытался выбраться; его рука жутко обгорела. А затем начали взрываться остальные...

Силы легиона

У покорных мертвецов есть определенные способности, о которых мне отвратительно даже говорить. Это самые темные силы их рода. Силы легиона можно наблюдать, только когда сразу собирается группа покорных мертвецов. У некоторых групп проявляются такие возможности, у некоторых нет. Если вы заметите одну из этих сил в группе нежити, будьте бдительны, потому что это самые сильные из покорных мертвецов.

Создание исчадий

«Назад!» закричал я. Но, несмотря на предупреждение, фермеры продолжали наступать, наставив на трупы вилы.

«Нет! Мы вернем то, что они у нас украли!» заорали они.

В тот же момент один из трупов бросился вперед и сломал шею ближайшего фермера. Фермер даже не успел упасть. Он пригнулся к земле, а затем какая то неестественная сила выпрямила его, и не успел я моргнуть глазом, как мертвец бросился на своих братьев и сестер.

Одновременное занятие множества трупов

Там, в покинутом коттедже расположился Тобен Легион. На этот раз он заразил труп молодой девушки. Труп свисал из окна. Я приблизился и увидел, как труп поднимает голову. Ее глаза безжизненно смотрели с гниющего черепа. Ее мертвый, сгнивший язык

произнес приветствие. «Добро пожаловать», сказала мертвая женщина и на ее лице появилась подобие улыбки.

Я сделал шаг назад, заметив то, о чем меня предупреждала Делила. В руках женщина сжимала мертвого ребенка. Младенец ловил воздух ручкой в мою сторону и тут из его распухших губ раздался голос: «Как славно, что вы зашли»...

Его голос был тем же самым скрипучим голосом: голосом Тобена.

«Как ты посмел?» я поднял руку, чтобы уничтожить это богохульство.

«Как я посмел что?» снова раздался скрипучий голос, на этот раз не из окна. Я посмотрел и увидел, что только что пустой сквер был заполнен трупами. Чудовище заразило всю деревню. И теперь они были едины.

Мысленная связь

«Вы уверены, что убили всех?» спросила Делила. «Если хотя бы одному удалось уйти, они узнают, где мы».

«Мы убили их всех», сказал Равен. «И за это стоит благодарить только твое заклинание».

«Благодарите Утреннего Бога...»,
Делила остановилась на полуслове.

Мы все развернулись, чтобы увидеть то, на что она смотрит. Скелеты появлялись из тумана спереди, сзади, со всех сторон.

Делила обернулась к Равенну: «Я же предупреждала»...

«Но мы сделали это!», воскликнул Равен. «Мы перебили их без всякого шума!»

«Тогда каким образом они нас нашли?
Каким образом?»

Мертвые кости начали сжимать круг...

Создание исчадий (св)

Увеличение РС: +1/2

Эта особая сила дает нежити силу создавать исчадий, описанную в Книге Монстров. Любое существо, убитое нежитью с этой силой восстает за одну ночь как нежить с тем же количеством КХ и теми же способностями, как и убившая его нежить. Такое оживление можно предотвратить, похоронив существо и благословив его.

Эту способность можно брать более одного раза. Если ее взять во второй раз, то это означает, что убитое существо восстает через 1к4 раунда после смерти. Только заклинание *освящение* предотвращает такое создание исчадий.

Улей трупов (св)

Увеличение РС: +1/2

Если у существа есть сила создания исчадий, оно копирует свою личность во все свои исчадия. Все исчадия и начальное существо знают, где они находятся. Каждое из них видит, слышит и чувствует, то, что чувствуют остальные. Это множественное сознание никоим образом не ослабляет ни первоначальное существо, ни его исчадий.

Таким образом, существо может разговаривать с одним, сражаться с другим и искать третьего, все разными телами. Эта сила ограничена границами домена. Если труп, или несколько трупов пересекут границу домена, оставив основную часть существа, то они рассыпаются. Если каким то образом трупы будут разделены между двумя доменами, рассыпается та часть улья, где меньше трупов.

Повреждения, нанесенные одному существу, не влияют на других; но все существа мгновенно узнают, когда кто-то из них получает повреждения. Эффекты, действующие на одно существо, такие как слепота, тьма, удержание или спутывание, не действуют на других. Если часть существ будет изгнана, остальные не изгоняются автоматически. Каждое существо изгоняется отдельно.

Существа с этой особой силой иммунны к магическим эффектам, которые подчиняют их волю, как, например, к управлению злым клириком. Способность темного владыки к управлению нежитью подавляет этот иммунитет. У Тобена Легиона есть эта сила.

Разум легиона (св)

Увеличение РС: +1/2

Эта сила позволяет существу телепатически общаться со всеми существами своего рода в пределах 100 футов. Существа с этой способностью часто нападают скоординировано и устраивают засады. Связь с другими своего рода является свободным действием.

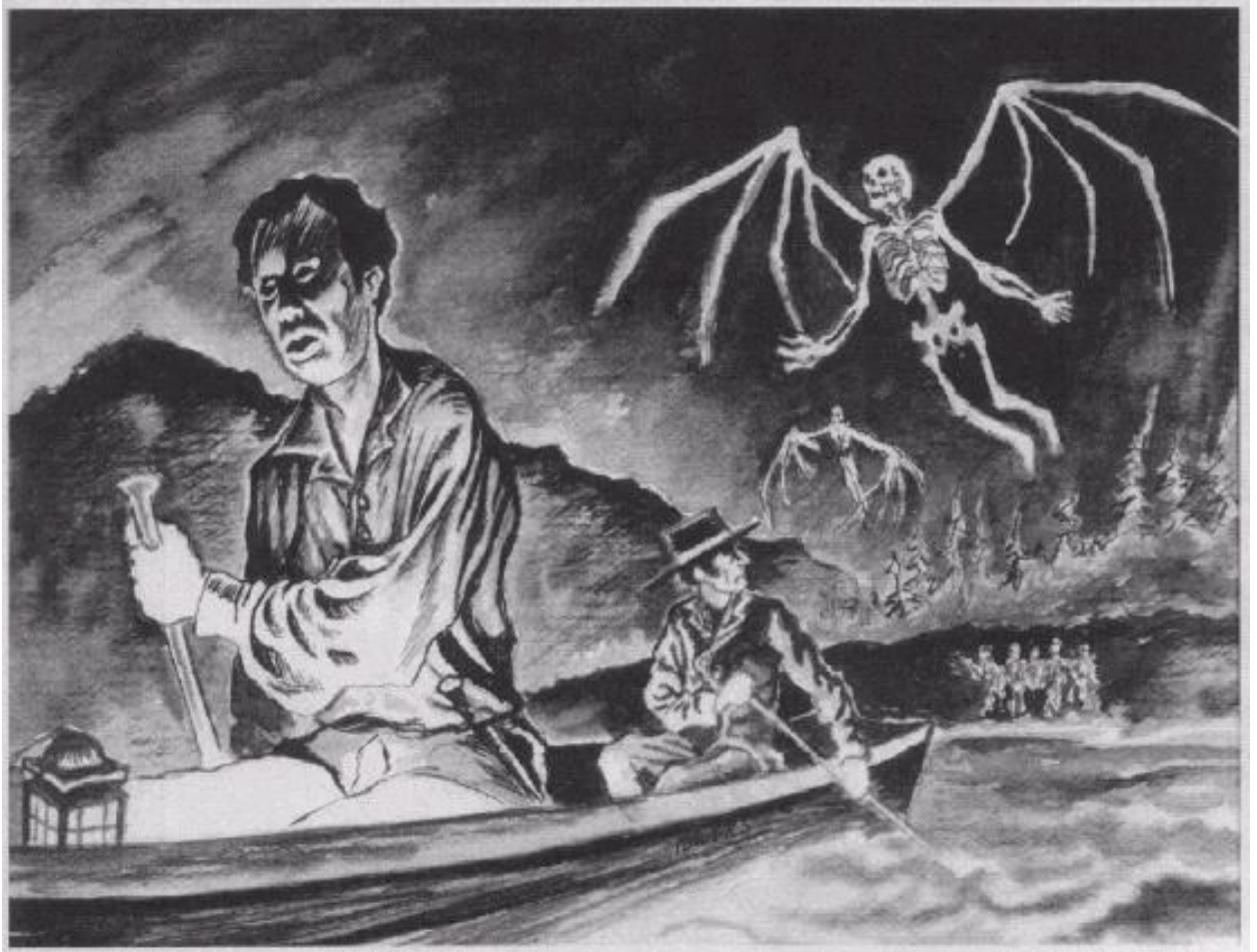
Шепчущие мысли (зк)

Увеличение РС: +1/2

Как свободное действие существо может проецировать свои мысли в воздух, наполняя местность коварным шепотом. Если вслушиваться в этот шепот, то каждую минуту нужно делать спас бросок Ужаса (СЛ 10 + КХ существа + премия Харизмы существа). Если кто то подвергается этому жуткому звуку более часа, то он должен сделать спас бросок Безумия (СЛ 10 + премия Харизмы существа).

Радиус действия этой силы различается. Например, вурдалак с силой шепчущие мысли (60) заставляет всех в пределах 60 футов делать спас бросок Ужаса (СЛ 13).

Несколько существ с этой силой создают какофонию уродливых, безумных звуков в пределах действия эффекта. За каждое дополнительное существо, использующее эту силу в зоне действия СЛ для спас бросков Ужаса и Безумия повышается на +1. Предположим, что шесть вурдалаков с шепчущими мыслями (60) одновременно начинают использовать эту силу. При этом все в 60 футах от них должны будут сделать спас бросок Ужаса со СЛ 18.



Обмен мыслями с живыми

«Вы слышите?» спросил я вглядываясь в темноту пещеры.

Тургус кивнул. Мы все слышали это: несмолкающий шепот. Казалось, шепот зовут нас по имени. Затем мы услышали другие имена, имена наших друзей, любимых давно ушедших. Затем я услышал их голоса — голоса своих спутников, погибших в битве с темнотой. Я почувствовал сухость в горле.

«Не слушайте шепот!» просипел я.

Равен прижал руки к ушам, по щекам его катились слезы. Кто знает, что услышал этот паренек? Делила побрела к входу в пещеру.

«Элизабет?» бормотала она сонно.

«Элизабет там и она ждет меня...»

Глава третья: Голодные мертвецы

«Говорят, что мясо создает плоть и кровь и продлевает жизнь. Вот мне и стало любопытно; а нельзя ли продлевать свою жизнь еще и еще, если это будет не просто мясо, а нечто большее...»

- Г.Ф. Лавкрафт, «Картинка в старой книге»

Комментарии авторов: мы собрали некоторое количество рассказов и записей, касательно тех живых мертвецов, которых мы назвали голодными. Но ничьи исследования не были столь основательными, как исследования месье Шарбоннэ, уроженца Сурани. Этот достойный джентльмен согласился поделиться своими знаниями с нами, чтобы мы могли опубликовать их в этой книге в помощь другим охотникам. Некоторым его отношение к голодным мертвецам может показаться жестким, но мы думаем его образование и личный опыт, говорят сами за себя. Мы очень благодарны ему за его работы. Вместо того чтобы поместить его заметки отдельно, мы решили смешать их с нашими собственными, чтобы не разделять текст слишком сильно.

- Л и ДЖВ-Ф

Мисс Везермэй-Фоксгров:

Получив ваше письмо, в котором вы просили меня предоставить знания о тех, кого вы называете голодными мертвецами, я собрал свои заметки и наблюдения, скопившиеся за долгие годы. Некоторые из них были сделаны лично мной, некоторые другими, многие доктором ван Рихтенем. Как вам известно, я и мои коллеги работаем над тем, чтобы находить и истреблять этих существ, везде, где мы их встретим. Поэтому когда я говорю «мы», в своих записях, я имею виду нашу команду, а не меня самого, так как, только работая сообща, мы добились таких знаний. Я надеюсь, что вы используете их, чтобы вооружить других, кто захочет освободить нашу покрытую тьмой землю от этих чудищ.

Ваш,

месье Пьер-Льюис Шарбоннэ

Много лет назад один мудрец очень хорошо объяснил мне разницу между малой нежитью, такой как зомби и скелеты и между более могущественными вурдалаками. Седой рассказчик сказал мне, что, нежить, которую мы классифицируем как покорную, внушает страх, потому что она представляют собой искажение природы. Голодные мертвецы внушают еще больший ужас, потому что они извращенные отражения нас самих.

Люди, да простят меня читатели за это отступление, могут быть как злобными, так и гуманными. Мы убиваем животных ради мяса, чтобы выжить, чтобы защитить себя и тех, кто нам дорог, и порой, просто ради развлечения. Мы с уважением помним тех, кого забрала у нас старость, болезнь или трагедия.

В отличие от нас, голодные мертвецы жестоки и в них нет ни капли человеческой добродетели. В отличие от людей, они жаждут разумной добычи и часто просто ради забавы убивают тех, кто встает у них на пути. Они помнят, с каким уважением мы относимся к умершим, и намеренно оскверняют их могилы и даже пожирают тела на кладбищах и в склепах. Заявления, о том, что их нельзя обвинять, и что они движимы своим всепоглощающим стремлением к еде, абсолютно ложны. Их пожирает ненависть к собственному существованию и их приводит в ярость зависть к нам, к тому, что мы имеем, и что они потеряли. Все их существование направленно на то, чтобы мучить и унижать тех, кто имел несчастье с ними встретиться и превращать их в себе подобных.

В Хар'Акире, где вода считается священнейшим из артефактов, и ее воровство сурово наказывается, существует омерзительный живой

мертвец, под названием медуат, все существование которого направленно на то, чтобы воровать воду из трупов своих жертв. В более знакомых нам странах, где уважение к мертвым воспитывается с ранних лет, вурдалаки вскрывают гробницы и пируют на разложившихся останках. Я думаю, что голодные мертвецы настолько ужасны, потому что у них есть цель, и эта цель: есть, осквернять и разносить свою заразу. В некотором роде, покорные и неупокоенные мертвецы достойны жалости; голодные же не заслужили даже этого.

Общие силы

Голодных мертвецов сложно спутать с чем-либо, так как все что их занимает, это их вечный аппетит. Но даже при этом, объект их желания может сильно различаться. Тем не менее, можно сделать несколько обобщений.

Обычно, голодные мертвецы существуют в чудовищном состоянии (как описано в Главе первой: Некрология). При искажении их внешности, у них появляются ужасные клыки и зловещие когти. Разумеется, их укус становится основной атакой. Бывают также нетронутые или разлагающиеся голодные мертвецы; но даже в этом случае монстр атакует точно также, используя могучие челюсти или избивая противника. Голодные мертвецы редко используют оружие – даже самые могущественные и самые разумные, похоже разрывать жертву голыми руками им доставляет какое-то первобытное удовольствие. Но, как и всегда, существуют исключения. Например, эльфийский следопыт Джамельд однажды встретил повелителя вурдалаков, который убивал и рассекал на части свои жертвы опасной бритвой и хирургической пилой, а затем поедал их мягкую плоть.

Внешняя похожесть между различными типами голодных мертвецов приводит к бесконечной путанице среди тех ученых, что пытаются классифицировать их по их силам или их происхождению. К

примеру, *Бестиарий Артака* подразделяет голодных мертвецов на вурдалаков, упырей (вурдалаков издающих зловоние), повелителей вурдалаков (сильных упырей, способных передавать свой голод), маурези (вурдалаков, умеющих высасывать воспоминания и принимать облик жертвы) и раваксов (вурдалаков берсеркеров). Эта классификация объемная и неточная. Любой, кто имел дело с голодными мертвецами, скажет вам, что эти существа ни в коем случае не ограничены этой классификацией, и не всегда все ее составляющие будут иметь одинаковые способности и силы, как и другие из их класса. Таким образом, мы предупреждаем: не полагайтесь на фольклор и на слишком подробные классификации, так как они могут завести вас в тупик. Помните, что *все* живые мертвецы индивидуальны, и вы проживете намного дольше.

Запах разложения

Известно, что голодные мертвецы издают ужасную вонь. Большинство вурдалаков и упырей питаются гнилым мясом, и запах разложения всегда следует за ними (в случае упырей он становится настолько ядовитым, что способен вывернуть даже самые сильные желудки). Те, кто питаются свежей плотью, издают резкий медный запах крови и сырого мяса. В отличие от естественных хищников, питающихся так же, голодные мертвецы не пытаются почиститься после убийства, и кусочки еды прилипают к ним, пока не сгниют. Даже те, кто едят другие вещи, все равно пахнут необычно: медуат, к примеру, издает странный запах праха и соли, а красные люди пахнут, как только что пролитая кровь. Поэтому обычно голодных мертвецов очень легко выследить по запаху. В некоторых случаях, особенно когда собирается сразу много нежити, запах может проникнуть сквозь камни и пропитать землю, поэтому охотник, стоящий над логовищем вурдалаков, может

чувствовать запах добычи под своими ногами.

Выслеживание мертвецов

Те, кто выслеживают голодных мертвецов по запаху, получают +4 профессиональную премию к своим проверкам. Те, кто находятся у места, в котором голодные мертвецы провели более одного дня могут почувствовать запах живых мертвецов при удачной проверке Мудрости (СЛ 15). СЛ этой проверки уменьшается на -1 за каждый день, который голодные мертвецы провели в этой местности и увеличивается на +1 за каждый день, когда их не было. Существа со специальным качеством Нюх получают +4 профессиональную премию к этой проверке.

Это качество не складывается с тем, что дает разложившееся состояние или с описанной ниже способностью *запах зла*.

Создание исчадий

Большинство из голодных мертвецов обладают способностью увеличивать свой омерзительный род, вытягивая своих жертв из могил, чтобы они присоединились к ним в их ненасытной послежизни. То, как передается это проклятие, зависит от нежити. У некоторых пород, например вурдалаков, личность, убитая голодным мертвецом поднимется из могилы. У других, жертву «заражают» особой атакой, обычно ядовитым укусом или особой силой, к примеру, *передавать голод* или *болезнь* (смотрите ниже). К счастью (правда, только для вечной души жертвы), большинство голодных мертвецов пожирают плоть, а разрушение физической оболочки предотвращает от становления живым мертвецом. В этом смысле, голодные мертвецы неосознанно, сами уменьшают свое количество.

Стоит предупредить, что фраза «создание исчадий» может быть не точной, так как новая нежить, редко подчиняется своему создателю, во всяком случае, так, как вампирское исчадие подчиняется своему. Вместо этого,

голодный мертвец просто присоединяется к стае создателя или охотится в одиночку. Только самые чудовищные монстры могут создавать себе абсолютно преданных слуг.

Голод

Как мы уже говорили, голодных мертвецы можно узнать по ненасытному аппетиту, составляющему их Стремление. Грустно, но среди всех замечток, что мы собрали, мы нашли лишь пару случаев, когда голодные мертвецы питаются, чем-либо безобидным, например обычной пищей. Вместо этого они как безумные набивают себе брюхо плотью, и, как правило, плотью разумных созданий. В некоторых случаях им требуется только конкретная плоть, как, например, в случае Охотника за Головами из Хельбеника, который пожирал только мозги жертв. Другие могут насытиться только мясом в определенной степени разложения,



например, свежеебитым, разложившимся, или – что наиболее ужасно – еще живыми созданиями. Другие не едят плоть, но предпочитают что-то связанное с жертвами, например телесные жидкости, кожу, или даже более эфемерные вещи, такие как воспоминания или силу. На деле, все голодные мертвецы стараются искалечить или причинить боль живому существу. Даже те, кто питаются обычной пищей, если представиться случай не откажутся от живой добычи, и без промедления покалечат невинных, в поисках еды.

Вечный голод, сжигающий вурдалаков и им подобных, является и преимуществом, и недостатком. С одной стороны, потребность в еде ограничивает их; сила голодных мертвецов зависит от силы личности, а постоянная подверженность Стремлению разрушает, так как чужда обычному ее поведению. Также их Стремление делает их более или менее предсказуемыми. Любой охотник на нежить знает, что если в местности развелись вурдалаки, то в первую очередь следует пройти по местам захоронения. И, наконец, если кто-то столкнулся с вурдалаком и ему приходится бежать, то он может легко отвлечь голодного мертвеца, бросив ему полусгнивший кусок мяса. Почти всегда голод забирает у вурдалаков способность трезво мыслить и планировать – способности, благодаря которым высшая нежить является такой опасной – и делает их сродни диким зверям. Все эти качества сильно облегчают работу охотника на вурдалаков.

С другой стороны, голод усиливает вурдалаков. Голодные мертвецы, одни из немногих среди нежити, кому нужно потреблять пищу, как живым, и эта пища восстанавливает их негативную энергию, в гротескном подобии насыщения, которое испытывает живой человек после пищи. Во время наших исследований мы не разу ни встретили живых мертвецов, которые могли бы лечиться естественным путем, как живые люди. Голодные мертвецы вместо этого лечат свои тела,

пожирая ту еду, что им требуется. Это качество – очевидное преимущество, голодный мертвец лечится, пока у него есть возможность питаться. Если вурдалак может есть «до отвала» он восстанавливается со страшной скоростью, излечивая те раны, на которые человеку потребовались бы недели. Однажды мы были свидетелями, как почти выпотрошенный голодный мертвец дорвался до разложившейся плоти, и его внутренние органы отрастали на глазах.

В каждом случае, которому мы стали свидетелями, голодные мертвецы обладали безумным аппетитом и за одну трапезу они могли из полумертвых стать полностью здоровыми. Поэтому нужно стараться уничтожить, а не ранить голодных мертвецов, когда планируете атаку. Партизанская тактика, нацеленная на истощение, тут не эффективна. Если вы рубите направо и налево при отступлении, вы только мотивируете этим выживших отправляться на охоту за невинными, чтобы излечиться. Охотясь на голодных мертвецов нужно помнить о последствиях.

Разумеется, хитрый охотник все силы противника направит против него. Голодные мертвецы питаются, чтобы выжить. Для этого они поднимаются из могилы и если они не найдут еды, то сохнут от голода, как живые и также быстро как и лечатся, они разлагаются без еды. По нашим источникам, человеку грозит голодная смерть от голода, если он месяц проведет без еды. Голодные мертвецы (в большинстве случаев) сгнивают за неделю. Поэтому все существование голодных мертвецов основано на поиске пищи, и даже небольшой период голодания может выкосить целую колонию этих тварей. Мы не хотим этим сказать, что морить свою добычу голодом является хорошей идеей; если им удастся вырваться, то от голода они станут дикими, а мучение от медленной смерти может привязать их души к земле в виде призраков, или чего похуже.

Необходимая пища

Голодные мертвецы должны каждый день поглощать особую пищу. В Таблице 3-1: Необходимая пища, показано требуемое количество (как для твердого вещества, для тех голодных мертвецов, которым требуется плоть; так и для жидкостей, для тех, кому нужны телесные жидкости или кровь). Голодные мертвецы, которым требуется более экзотическая пища, рассматриваются отдельно; обычно среднему существу требуется не больше, чем оно может забрать у другого среднего существа за раз.

Если голодный мертвец не получил необходимую пищу в течение дня, то он должен сделать спас бросок Стойкости (СЛ 15 + 1 за каждый день когда он не питался нормально). Если существо завалит спас бросок, то получает негативный уровень. Эти уровни убираются, если голодный мертвец съест достаточно пищи за каждый пропущенный день. Голодный мертвец, получивший столько негативных уровней, сколько у него КХ уничтожается.

Если изголодавшийся голодный мертвец наткнется на свою еду (например, упырь наткнется на живое существо), он мгновенно бросается и яростно нападает, пока не наестся. Он получает +2 моральную премию к атаке и -2 штраф уклонения к КЗ. Бешенство прекращается, только когда существо насытится.

Если у голодного мертвеца нет негативных уровней из-за голодания, он насыщается, после того, как ест 1 минуту за КХ на количество фунтов плоти (или кварт жидкости). Таким образом, вурдалак с 2 КХ который ест 2 фунта плоти, насытится через 4 минуты. В это время вечный голод, терзающий голодных мертвецов, временно успокаивается; они, вряд ли будут нападать на других и даже могут с ними общаться.

Таблица 3-1: Необходимая пища

Размер существа	Требуемое количество*
Мелкое	1 фунт/1 кварта
Маленькое	5 фунтов/2 кварты
Среднее	20 фунтов/2 галлона
Большое	40 фунтов/4 галлона
Огромное	75 фунтов/16 галлонов
Гигантское	500 фунтов/32 галлона
Колоссальное	2000 фунтов/128 галлонов

* Первое число показывает, сколько твердой пищи (например, плоти) должен съесть голодный мертвец. Второе число показывает, сколько ему необходимо жидкой пищи.

Пиршество

Когда голодный мертвец ест в два раза больше еды, чем ему необходимо в день, он лечит 1 хит за КХ, как живое существо, отдыхающее целый день. В большинстве случаев, это единственный способ восстанавливать хиты для голодных мертвецов.

Спячка

Голодный мертвец должен получить хотя бы один негативный уровень от голодания, прежде чем он может впасть в спячку. Они часто впадают в спячку в том случае, когда без этого сохнут, например, если их запереть в склепе. В спячке голодные мертвецы беспомощны и получают -10 профессиональную премию к Слуху и Наблюдательности, но при этом им не требуется есть. Когда голодный мертвец пробуждается, (например, заметит какую то активность рядом), он должен сделать спас бросок Стойкости (СЛ 10 + количество дней проведенных в спячке + количество негативных уровней) или шатается 3к4 раунда.

В состоянии спячки считаются, что голодные мертвецы имеют только половину своих КХ, если пытаться заметить их ауру заклинанием *обнаружение нежити*.

Кроме того, мы собрали сведения о голодных мертвецах, которые при угрозе голодной смерти впадали в подобие спячки, а не сгнивали. Такая нежить могла находиться в этом состоянии неограниченное время, но они пребывают в состоянии комы и пробудиться лот этого состояния им очень сложно. Охотник должен, не мешкая, уничтожить голодных мертвецов, когда они начинают пробуждаться.

Особые силы

Голодные мертвецы менее послушны, чем покорные мертвецы, и они редко «улучшаются» некромантами, но, тем не менее, их способности очень разнообразны. Как и следовало ожидать, большинство из этих способностей относятся к их вечному аппетиту, и помогают насытить их голод. Разумеется, метод охоты каждого из голодных мертвецов зависит от его особых сил и от его пищи. Например, пожирающий мертвую плоть вурдалак будет более умело добывать эту плоть; станет сильнее в бою, получив *разрывание плоти* или *ярость*. Голодный мертвец, пожирающий духовную энергию или воспоминания жертвы, вместо этого получит силы, позволяющие захватить добычу, например *паралич* или *изменение обличия*.

Помните, что, несмотря на то, что среди другой нежити особые силы встречаются редко у живых мертвецов это обычное дело. Очень редко у вурдалака нет хотя бы одной из этих сил, а в записях доктора ван Рихтена есть сведения об ужасном существе, обладающем сразу шестью. Единственное, что объединяет голодных мертвецов, это их голод. В остальном они абсолютно разные.

Выбор особых сил и старение

Обычно голодный мертвец имеет одну особую силу за КХ. За каждый век существования он получает дополнительный КХ и еще одну особую силу.

Изменение обличия

Голодный мертвец с такой способностью имеет власть над своим обличем. Он может становиться иллюзорной копией своих прошлых жертв и возвращать свой истинный облик по желанию; часто принимая обличие невинных, и подбираясь к жертве, прежде чем ее убить. В отличие от способности превращения вампира, это изменение полная иллюзия (если быть точным эффект *чар*) и в эту маскировку можно не поверить или разрушить ее заклинаниями, вроде *истинного зрения*.

Мы встретили вурдалака с такой способностью в Фаронце, небольшой деревушке на севере Инвидии. Поначалу, когда свидетели описали нам тварь как неестественно большого волка, затем превращающегося в уродливого человека, мы решили что столкнулись с каким-то деградировавшим вервольфом. Мы поняли правду, только когда лично повстречали монстра и заметили у него вурдалачьи черты. Мы тогда были неопытны и абсолютно не были готовы сражаться с нежитью, и поэтому это была большая удача, что мы спаслись. Это событие показало нам всю ценность постоянного предупреждения ван Рихтена: нужно быть всегда готовыми ко всему. Это не значит, что мы всегда отправляемся на битву увешанные разнообразным снаряжением, просто мы всегда имеем несколько планов на разные случаи.

Берсерк

Как мы уже говорили голодные мертвецы первобытные и звероподобные существа, но у них сохраняются многие способности, присутствовавшие у них при жизни. Они живут только для того, чтобы убивать и питаться. Некоторые из них настолько наполнены жадной кровью, что когда видят, свежую кровь или мясо, впадают в неистовую ярость.

В ужасной ярости голодный мертвец теряет всю осторожность и бросается на любого кого сможет достать. Если они охотятся стаей и жертвы погибнут, до

того, как кончится ярость, они с голоду накидываются друг на друга.

Хотя к счастью, эта способность относительно редка, она стала популярна в народе как никакая другая. Я читала древнюю баровианскую сагу о Павле, Наследнике Солнца. Чтобы получить свое право наследия на кусочек солнца, способный разогнать Тьму, воин прошел ряд испытаний и стражей. Четвертым Стражем Тьмы было целое поле вурдалаков, которых приводил в безумие даже запах живого человека. Павел прошел сквозь них, бросив им кровавую шкуру лю-гару, Третьего Стража. Вурдалаки стали безумными от запаха свежей крови, и набросились друг на друга. Когда остался всего один, Павел легко убил его своим мечом.

Комментарий авторов: мы сомневаемся, что за этой легендой стоит какой либо исторический факт или реальное событие, но этот старый фольклор дошел до наших дней, и явно показывает жестокость и грубость живых мертвецов.

- Л и Дж ВФ

Копание

Известно, что вурдалаки как крысы создают себе подземные логовища. Они могут наводнить кладбище, но никто не будет об этом знать, так как они будут рыться под землей от могилы к могиле, пока не осквернят их все. Порой, эта способность используется для нападения: вурдалаки вырывают громадные ямы, чтобы жертва в них проваливалась, или чтобы у них была возможность выскочить, когда кто-то будет проходить сверху.

Считается, что зомби с Янтарных пустошей используют аналогичную способность, чтобы прятаться под песком пустыни. Когда они «плывут» по дюнам по песку идет рябь, как от корабля в

море. Но мы должны отметить, что пустынные зомби, это покорные мертвецы. Стоит помнить, что три категории, по которым мы разделили живых мертвецов, основываются на *общих*, но не на уникальных особенностях. Среди голодных мертвецов могут попадаться способности, присущие неупокоенным или покорным, поэтому охотник всегда должен быть осторожен, и тщательно изучить о своей добыче все, что только возможно.

Болезнь

Как мы уже отмечали, живые мертвецы всегда хоть немного, но разложившиеся и их плоть служит отличным носителем для заразы. Голодные мертвецы тут не исключение. На деле, шанс, что они будут заражены у них более чем у любых других живых мертвецов. Чаше всего они питаются падалью, и на телах их жертв обычно уже выделяется трупный яд, и при питании пасть и когти нежити заражаются. Голодные мертвецы могут переносить практически любое заболевание: грязную лихорадку, красную болезнь, озноб и даже страшную слизкую погибель. К счастью простые живые мертвецы не способны переносить опасные, сверхъестественные болезни, такие как ликантропия.

Если больной голодный мертвец умеет создавать исчадий, то исчадия получаются из всех убитых болезнью, разносимой голодным мертвецом. Если любой из ваших спутников умер от болезни разносимой живым мертвецом, пожалуйста, позаботьтесь, чтобы жрец применил на их тела *удаление болезни*. Это действие может не дать им восстать из могилы как еще одна жалкая нежить, и мы можем с уверенностью сказать, что восставших камрадов нужно вернуть в могилу, во что бы то ни стало, используя любые методы, даже магию.



Паралич

Одна из самых частых особых сил, встречающаяся у голодных мертвецов, это паралич. Это мистическое сковывание, обычно передаваемое через естественные атаки голодного мертвеца, заставляет мускулы жертвы сократиться в ужасных судорогах; и некоторое время, не дает жертве даже шевельнуть пальцем. К счастью этот эффект временный и длиться не более пары минут исчезая после этого без всякого вреда, за исключением покалывания и небольшой боли в мышцах. Конечно, обычно этого времени голодному мертвецу хватает, чтобы сожрать скованную жертву. Самое ужасное то, что жертва полностью осознает, все, что творится вокруг и способна чувствовать боль, поэтому выжившие после пиршества вурдалака должны быть помещены в достойный приют, где им помогут справиться с душевой травмой.

Несмотря на затраченное на исследование паралича время, ни мы, ни наши контакты среди магов не смогли определить, почему эта способность, так распространена среди голодных мертвецов, и при этом так редко встречается среди других живых мертвецов и среди нежити вообще. Можно было бы предположить, что это как-то связано со Стремлением голодных мертвецов, но жертвы никогда не показывают признаков того, что голод перешел к ним. Если бы паралич зависел от негативной энергии, сковывающей нервы жертвы, то эта способность был бы так же распространена и среди другой нежити. Самой логичной, нам показалась теория о том, что паралич — это проявление естественного страха жертвы перед хищником, искаженного и магическим образом улучшенного той негативной энергией, что оживляет живых мертвецов. Никакая другая нежить не является таким воплощением

Изменение обличия (зк)

Увеличение РС: +1/2

Живой мертвец с этой способностью может принимать облик любого съеденного им гуманоида, чудовищного гуманоида, животного или твари, такого размера, какого он сам. Например, вурдалак может принимать облик любого среднего животного, твари, гуманоида или чудовищного гуманоида, которых он съел.

Живой мертвец может создавать иллюзию облика 3 раза в день. Чары действуют, пока не будут развеяны, пока вурдалак не решит принять другой облик или пока на него не упадет свет восходящего или заходящего солнца. Существо может менять внешний вид, как стандартное действие, не провоцирующее случайной атаки; и возвращается в истинный облик как свободное действие. В остальном, эта способность действует, как заклинание *изменить себя*, примененное колдуном с уровнем равным КХ существа.

Берсерк (эк)

Смотрите аналогичную способность у покорных мертвецов в Главе 2: Покорные мертвецы.

Копание (эк)

Увеличение РС: +0

Существо получает копательную скорость 20 футов. Оно не может использовать бег, когда копает. Голодные мертвецы, которые могут копать используют когти как основное естественное оружие.

хищников, как голодные мертвецы, существующие исключительно для того, чтобы охотиться за разумной добычей и пожирать их трупы. Также как зайцы, порой, дрожа, стоят перед волком и даже не пытаются спастись, люди стоят перед вурдалаком, являющимся совершенным хищником и воплощением наших собственных инстинктов.

Джамель из Хрота рассказал нам о том, что широко известная народная мудрость о том, что эльфы иммунны к

парализующему касанию вурдалаков, совсем не всегда истинна. Возможно, благодаря магии фей в их крови, эльфы могут сопротивляться параличу некоторых слабых вурдалаков, но этот иммунитет ничего не стоит перед более могучими парализующими атаками. Неопытные охотники не должны слишком сильно полагаться на фольклор.

Болезнь (эк)

Увеличение РС: +1

Любая болезнь распространяющаяся от ранения или контакта может распространяться путем естественных атак голодного мертвеца. Если болезнь связана с оживляющей силой голодного мертвеца (как например способность упыря создавать исчадия, путем своей болезни), то СЛ спас броска Стойкости увеличивается на +1 или на модификатор Харизмы нежити, смотря что больше. Если болезнь обычная, то СЛ увеличивается только на +1.

Паралич (св)

Увеличение РС: +1/2

Если голодный мертвец попадает по живому существу своими естественными атаками, то оно должно сделать спас бросок Стойкости (СЛ 10 + 1/2 КХ существа + премия Харизмы существа) или парализовано на количество минут равное 1к6 + КХ существа. Если у голодного мертвеца 4 или меньше КХ, то его паралич не действует на эльфов.

Необычные особые силы

Многие из сил, о которых мы говорим тут более необычные чем, например, заражение болезнью.

Разрывающий укус

В комнате был ужасный составной зомби, включающий в себя сразу трех человек. Их головы были сшиты вместе, так что их челюсти соединялись. Нижние челюсти были заменены чудовищными, клыкастыми челюстями акулы. Существо неуклюже заковыляло к нам, механически щелкая челюстями,

акулы клыки отдирали куски плоти от верхних человеческих челюстей.

Кристалл и Райки вышли вперед. Два жреца запели в унисон, стараясь вместе изгнать уродливую нежить. Но хотя они твердо стояли, монстр продолжал приближаться, и я услышал, как дрожит голос Кристаллы. Я закричал Геддару чтобы он ее защитил, нащупывая святую воду, но составной почувствовал ее дрогнувшую решительность. Мгновенно он бросился на нее и схватил ее своими кривыми челюстями. Она вскрикнула, и чудовище перекусило ее пополам. Геддар в ужасе выругался, а Шотен побледнел, но чудовище уже было рядом, и оплакивать молодую священницу не было времени...

- из личного журнала доктора
Рудольфа ван Рихтена

Существо, которое Рудольф ван Рихтен встретил в логове Проклятого Фантома, обладало редкой и ужасной силой. Мощь нежити и тайны лича смогли сделать так, что челюсти монстра перекусывали кости и сухожилия, как нож масло. К сожалению, недавно мы обнаружили еще одну нежить с таким же разрывающим укусом. Мы видели, как наших спутников навсегда изуродовал Обжора из Г'Хенны, а затем Морандас Глупый, исполнитель с карнавала, продолжающий путешествовать даже после смерти. Грустно, но его способность есть даже самые отвратительные вещи, хорошо послужила ему в послежизни; он сумел прижать нашего друга Эндитиса к земле и перекусить его голову пополам. Обжора из Г'Хенны был более гуманен в этом смысле – он всего лишь отрывал жертве конечности.

Хотя я и не считаю, что это самая худшая из способностей голодных мертвецов (есть силы, которые намного чаще посещают нас в кошмарах), но, тем не менее, способность искалечить человека в расцвете жизни очень жестока. Особенно если учесть голод, нищенство и рабство, ожидающее калеку в большинстве стран.

Необычные особые силы

Разрывающий укус

Увеличение РС: +1

При критическом попадании существо может откусывать конечности жертвы. Чтобы быть уязвимым для этой атаки жертва должна быть материальной и иметь четко выраженные конечности (слизи, например, к ней иммунны), но на тех существ, которые обычно иммунны к критическим попаданиям, таких как нежить или конструкции, эта способность действует.

Когда существо успешно наносит критическое попадание атакой укусом, противник делает спас бросок Рефлексов (СЛ 10 + модификатор Ловкости существа + модификатор Силы существа). Если жертва пройдет спас бросок успешно, то она просто получает повреждения от критического попадания как обычно. Если жертва завалит бросок, то она получает обычные эффекты критического попадания и теряет ту конечность, которая ближе всего к пасти твари (для гуманоидов обычно это рука). Жертва получает дополнительные легкие повреждения, равные обычным повреждениям от критического удара и начинает истекать кровью, как будто ударено *ранящим* оружием. Проверка Лечения (СЛ 15) может остановить кровотечение. Смотрите Таблицу 3-9 в *Книге Мастера*, чтобы узнать, что происходит при потере конечностей. Заклинание регенерация или подобный эффект могут восстановить потерянные части тела.

Если жертва выкинет естественную 1 на спас броске Рефлексов, то голодному мертвецу удастся откусить голову жертвы, вместо конечности, как будто оно нанесло критический удар *ворпальным* оружием.

Помните, что очень часто потеря конечности персонажа сильно уменьшает удовольствие игрока от игры. Мастер должен хорошо подумать, подходит ли эта способность для его кампании, прежде чем давать врагов с такой атакой.

Высасывание жидкостей

Как мы уже отмечали, не все голодные мертвецы жаждут плоти или падали. Друг доктора ван Рихтена, Араметриус, рассказывал об ужасных существах под названием *траксы*, обитающих в дюнах на его пустынной родине. В нашей недавней экспедиции в Янтарные пустоши мы сами обнаружили похожих существ, хотя местные называли их *мудуаты*. Эти кошмарные твари были высохшие на солнце, с раздутыми черными глазами и пастью как у миноги, с помощью которой они высасывали жидкости из жертвы. В отличие от вампиров, у мудуатов не было клыков. Вместо этого они высасывали жидкости прямо из кожи, при этом жертва испытывала страшную боль, и на коже оставались огромные синяки, вместо маленьких следов от клыков.

Если на человека напал мудуат, то нужно как можно быстрее восполнить запасы жидкости, особенно при смертельной жаре, царящей в Янтарных пустошах. К сожалению, отвлечь мудуата водой невозможно; похоже, их вечное Стремление относится к жидкостям в телах живых существ, а не просто к воде.

Освежевывающее касание

В Фалковнии полагаются жесткие, и даже варварские наказания за самые незначительные преступления. Самые известные среди них, это насаживание на кол, но многие из преступлений, особенно в южном городе Ястребиное гнездо, наказываются свеживанием — сдиранием кожи, частично или полностью, обычно, когда жертва еще жива. Некоторые из жертв этой гнусной пытки встают из могил с отчаянным желанием прикрыть свои оголенные нервы свежей кожей. Эту нежить по-другому называют красными людьми, и они обладают страшной способностью срывать кожу с человека одним касанием. Затем они наматывают ее на сырое мясо своего тела, где она остается пока не сгниет и тогда им приходится искать новую одежду для своего тела.

Высасывание жидкостей (эк)

Увеличение РС: +1

Голодные мертвецы с этой способностью автоматически получают особую атаку Улучшенный захват (смотрите Вступление в *Книге Монстров*). Когда голодный мертвец успешно захватит жертву, он может высасывать жидкость из ее кожи. Атака наносит 1к8 пунктов повреждений и жертва должна сделать успешный спас бросок Стойкости (СЛ 15) или получает 1к3 временных повреждений Сложения. Жертва может восстановить каждый, из этих пунктов Сложения выпив одну квоту воды.

Также считается, что жертва провела без воды 1 день, за каждую атаку высасывания жидкостей. Подробности ищите в «Опасностях голода и жажды» в Главе 3 Книги Мастера.

Голодные мертвецы с этой способностью используют когти как основное естественное оружие.

Стоит отметить, что редакторы не совсем правильно провели анализ этой способности (смотрите основной текст). Мудуаты, это голодные мертвецы, обитающие в пустынях Равенлофта и жаждущие жидкостей жертвы. Траксы — это *живые существа* с подобной способностью.

Получение силы

Не в одной из сил живых мертвецов так четко не проявляется то, что они всего лишь мрачные отражения живых. Голодные мертвецы с этой способностью получают физические силы от еды, как и живые, но невероятно быстро. После каждого убийства плоть этих существ становится более крепкой, а удары более сильными. К счастью, негативная энергия, наполняющая живых мертвецов, медленно поглощает украденную позитивную энергию, поэтому со временем голодные мертвецы становятся такими же, какими были. Если вы сражаетесь с подобным чудовищем, то время принимает важное значение. Чем больше вы откладываете последнюю

битву, тем сильнее становится ваш противник. Если возможно, мы рекомендуем вам следовать по пути Елены из замечательного рассказа месье Клода Харриета, «Записки». Заприте монстра там, откуда он не сможет сбежать или где он не сможет питаться, и ждите, пока голод не ослабит его или пока он не умрет голодной смертью. Разумеется, это хорошая тактика против любых голодных мертвецов, но против этих в особенности.

Редкие особые силы

Многие из сил, о которых мы уже говорили, известны опытным охотникам. Те же, что представлены тут, менее известны и таят в себе опасности для неподготовленных.

Передача голода

Особенно часто эта способность встречается у повелителей вурдалаков – могущественных существ, проклятых за то, что добровольно попробовали плоть своей расы при жизни. Как это ужасно не звучит, но после смерти они стали способны передавать другим тот безумный голод, который стал их проклятием.

Жертвы, зараженные ужасным голодом должны поглощать плоть. Поначалу им достаточно сырого мяса, но потом, когда проклятие повелителя вурдалаков проникает к ним в разум и в душу, их начинает удовлетворять только плоть гуманоидов (а затем только *живых* гуманоидов). Неважно, сколько бы они не ели, их тело начинает сохнуть от голода. Если они пытаются сопротивляться, то голод становится настолько сильным, что сводит их с ума, и жертва будет делать абсолютно все, чтобы насытиться. Хуже всего, что проклятие внушает жертве сильный стыд перед тем, что она делает, и она старается скрывать свои пристрастия и не ищет помощи. Часто о голоде узнают, только когда уже нанесен непоправимый урон. Но даже после этого вылечить заболевание очень сложно, так как только

Освежевывающее касание (св)

Увеличение РС: +1

Если голодный мертвец с этой способностью наносит 4 или больше повреждений одной атакой, он сдирает с жертвы кусок кожи и прилепляет ее на себя. Жертва теряет один хит в раунд из-за кровотечения в течение 1к3 раундов, если ее не перевязать (Лечение СЛ 15). При этом голодный мертвец лечит у себя половину хитов нанесенных первоначальной атакой (округленных вниз).

Пример: красный человек наносит по Дженифер 5 пунктов повреждений, и отрывает у нее кусочек кожи. Когда красный человек прилепляет этот кусок к себе, он лечит 2 хита.

За каждые 10 пунктов повреждений, полученных жертвой освежевывающих атак, она должна успешно сделать спас бросок Стойкости (СЛ 12) или ее рейтинг отверженности возрастает на 1 за счет шрамов.

Получение силы (св)

Увеличение РС: +1

Каждый раз, когда голодный мертвец пожирает жертву своего размера, он получает один пункт Силы (максимум он может получить пять пунктов, сверх первоначального числа) и его максимальные хиты увеличиваются на 1 за КХ. Существо должно само убить жертву (нанести последний удар) и съесть ее нужно не позже чем через 10 минут после смерти. Только гуманоиды, чудовищные гуманоиды, великаны и магические твари могут усиливать голодного мертвеца таким образом.

Премия исчезает по 1 пункту Силы и 1 хиту/за КХ в месяц. Голодный мертвец начинает голодать только после того, как исчезнет украденная Сила.

могущественное заклинание *исцеление* способно отчистить плоть жертвы.

Большинство голодных мертвецов передают свой голод прямо через кровь жертвы своими когтями или, чаще всего, своим укусом. Но некоторые пропитывают своим проклятием воздух

Редкие особые силы

Передача голода (св)

Увеличение РС: +1

Эта способность заражает жертву сверхъестественной болезнью – спас бросок Стойкости (СЛ 15 + 1/2 КХ живого мертвеца + модификатор Харизмы живого мертвеца); повреждения 1к4 временного Сложения и особое. Зараженная жертва должна есть количество фунтов плоти в день, в зависимости от размера (смотрите таблицу 3-2 ниже). Поначалу подойдет любое сырое мясо; если съесть требуемое количество повреждений Сложения не будет. Если же жертва получит 2 пункта повреждений Сложения, то его может насытить только плоть гуманоидов. Если болезнь заберет больше 5 пунктов Сложения, то подходит только плоть живых гуманоидов.

Если жертва не съедает достаточное количество плоти, она получает повреждения Сложения и должна сделать спас бросок Безумия (СЛ 10 + 1 за каждый пункт повреждений Сложения). При завале жертва временно сходит с ума и пойдет на все, чтобы насытиться.

Зараженные жертвы должны сделать спас бросок Воли (СЛ 10 + 1 за каждый пункт повреждений Сложения), чтобы рассказать о своем заболевании.

Только заклинание *исцеление* может вылечить эту болезнь. Если жертва дойдет до 0 Сложения от этой болезни, она поднимается из могилы как повелитель вурдалаков (смотрите **Обитателей тьмы**). Если живой мертвец, заразивший нежить, имел способность *создание исчадий*, то новая нежить покоряется создателю; если нет, она свободна.

Как уже было сказано, период инкубации может быть от 1 раунда, до 1к4 дней по решению Мастера. Методом заражения может быть атака укусом или когтями, или просто приближение к жертве на 10 футов.

Таблица 3-2: Необходимое питание для зараженной жертвы

Размер жертвы	Необходимая плоть
Мизерный	1/8 фунтов
Крошечный	1/4 фунта
Мелкий	1/2 фунта
Маленький	1 фунт
Средний	2 фунта
Большой	4 фунта
Огромный	8 фунтов
Гигантский	16 фунтов
Колоссальный	32 фунта

Острый нюх (эк)

Увеличение РС: +0

Существо обладает особым качеством нюх. Для подробностей смотрите «Нюх» в Главе 3 *Книги Мастера*.

вокруг себя, и любой, кто вдыхает их зловоние, заражается голодом. Время, между встречей с повелителем вурдалаков и первыми признаками голода, очень различается и может быть от нескольких мгновений, до нескольких дней. Если вы заметили, что один из ваших друзей заражен голодом, то нужно

сразу же искать помощь. Если жертву не вылечить, то она неизбежно высохнет от голода, умрет и восстанет как очередной повелитель склепов.

Острый нюх

Как можно предположить, голодные мертвецы часто обладают острым

обонянием, которое используют, чтобы настигать добычу. Мы нашли логово вурдалаков с такими способностями в Фалковнии, когда путешествовали по этой стране, расследуя предполагаемое вампирское нашествие в Лекаре. Мы шли по дороге, когда внезапно грязь под нами провалилась, и мы упали в вонючий туннель, заваленный мясом. Мы ускорили наши попытки выбраться, когда Лаури услышала, как во мраке кто-то принохивается. К счастью вурдалак был один, и наши флажки со святой водой не разбились от падения, и поэтому мы разделились с ним относительно просто. Но этот эпизод показывает, насколько острый нюх у нежити: существо способно было учуять нас на другом конце своего логовища, даже несмотря на зловонный запах разложения. Мы слышали, что вурдалаки способны учуять разлагающийся труп за несколько миль.

Заманивание жертв

Я исследовала покинутый особняк, когда до меня донесся восхитительный аромат. Это был запах корицы и мыла, такой, каким, как я себе воображала должна была пахнуть моя мама. Я зачарованно двинулась на благоухание, спустилась с чердака и вышла во двор.

В тот же миг воздух испортился, стал зловонным и злым, и я пришла в себя. Я инстинктивно отскочила назад, и в то же время на то место где я стояла, приземлилась черная тень. Я закричала, зовя Лаури на помощь, и нацупала свой кинжал.

- из дневника Дженифер Везермэй-Фоксгров

Некоторые голодные мертвецы используют сверхъестественный запах, чтобы заманивать свои жертвы. Этот запах для каждой личности свой и пахнет тем, что ей больше всего нравится. Для меня Ночной Бродяга из Корвии пах корицей и мылом, так как этот запах имеет для меня важное значение, а Лаури чувствовала запах бисквитного теста.

Я могу лично подтвердить, что желание следовать на запах ошеломляющее. Оно

топит любые другие желания и не дает разумно мыслить – хочется найти источник запаха любой ценой. Мне повезло и когда я приблизилась к существу, его естественная вонь разрушила очаровавший меня запах. Если бы запах не испортился, я бы блаженно стояла там, пока существо пожирало бы меня.

В целом, голодные мертвецы имеют звериную сущность и поэтому их особые способности принимают форму естественных (или почти естественных) атак. Таким образом, способность вурдалака к *заманиванию жертв*, принимает форму запаха. Некоторые голодные мертвецы отличаются коварством и интеллектом и поэтому необыкновенно сильны. В этом случае *заманивание* может быть менее грубым и принять форму песни, или волшебного, подсознательного стремления посетить какое-то место или просто увидеть само существо.

Высасывание памяти

Мы загнали тварь в подвал в доме ростовщика Арньера. Комната с сейфом стояла открытая, и когда я вошел, то заметил там движение.

«Оно тут!» - закричал я и заскочил внутрь. Через секунду дверь захлопнулась за мной, и щелкнул затвор. Движением оказалось мое отражение в зеркале; существо заманило меня в ловушку!

Я подозреваю, что остальные не успеют вовремя сломать замок и вытащить меня отсюда. Воздух уже затхлый и тут очень душно; я не думаю, что продержусь долго. Я на пути в Серое Королевство и мечтаю только о двух вещах. Чтобы другие смогли найти монстра и отомстить за меня и, чтобы когда я оказался перед троном бледного господина он объяснил мне, каким образом существо смогло открыть неломаемый сейф Арньера.

- последняя запись в дневнике Марцеллуса Быстрого, гнома-авантюриста

Заманивание жертв (св)

Увеличение РС: +1

Почувствовав *приманку* голодного мертвеца все жертвы в 200 футах от существа должны успешно пройти спас бросок Воли (СЛ 10 + 1/2 КХ существа + модификатор Харизмы существа) или со своей обычной скоростью они идут к голодному мертвецу. Ничто не способно сдержать жертву от цели, если ее скрутить, она поступает в зависимости от своего мировоззрения, но если ее не освободить она применяет силу. Если спас бросок успешен, то жертва иммунна к *приманке* этого голодного мертвеца на один день.

Когда жертва достигнет голодного мертвеца она должна сделать еще один спас бросок Воли с той же СЛ, но уже с -4 профессиональным штрафом. Если она завалит этот бросок то стоит парализованная пока голодный мертвец источает свою *приманку*, независимо от того, что с ней делает чудовище. Если спас бросок успешен, то она способна действовать как обычно. Голодный мертвец может источать *приманку*, пока концентрируется.

Высасывание памяти (св)

Увеличение РС: +0

Голодный мертвец получает воспоминания жертвы, равные тому ее количеству, которое он съест (например, если голодный мертвец съест половину жертвы, то получает половину ее воспоминаний). Также он получает половину рангов навыков жертвы во всех навыках основанных на Интеллекте, округленных вниз и измененные под его Интеллект. Эти ранги не складываются с уже имеющимися навыками вурдалака; берется тот, что дает большую премию. Если Интеллект жертвы был больше чем у вурдалака, то Интеллект последнего увеличивается на +1.

Пример: вурдалак (Инт 7) съедает 40% убитого купца (Инт 12; Оценка +8, Знание [местности] +5). Интеллект вурдалака становится 8, он получает 40% воспоминаний купца и получает Оценку +4 и Знание (местности) +2. Из-за разницы между Интеллектом вурдалака и купца в 2 пункта, оба навыка получают -2 штраф. Теперь у вурдалака Инт 8, Оценка +1, Знание (местности) +0.

Остаточные способности (эк)

Увеличение РС: +1

Существо имеет один или больше уровней в классе и помнит много из прошлой жизни. Оно может брать уровни в любом классе, даже в классе заклинателей.

Голодные мертвецы разумны и активны и поэтому это естественно, что они будут набирать уровни после смерти. Самый полезный класс для голодных мертвецов, это, несомненно, боец или плут, хотя также среди них встречаются клирики и колдуны. Так как нежить, это искажение природы, друиды среди них встречаются редко, а о паладинах никто никогда не слышал. Обычно голодный мертвец получает один уровень в классе за сто лет существования.

Разрывание (эк)

Увеличение РС: +1

Если существо вцепляется в жертву обоими лапами (или любыми другими вторичными атаками, которыми оно обладает), то автоматически наносит повреждения от укуса с премией 1 1/2 Силы (округленной вниз). Жертва считается захваченной и каждый раунд, пока длится захват, голодный мертвец автоматически наносит все свои естественные атаки ближнего боя.

У голодных мертвецов с этой способностью, также есть способность Улучшенный захват (смотрите *Книгу Монстров*).

По учениям бастиона Сарлоты Отравы душа, это мистическая сущность, заполняющая каждую часть вашего тела. Разум содержится не в сердце и не в мозгах, как полагают некоторые ламордианские школяры; вместо этого каждая ваша частичка содержит в себе ваши мысли и воспоминания. Я не могу сказать, правда это, или нет, но эту теорию подтверждает способность некоторых вурдалаков, пожирая плоть жертвы получать доступ к ее воспоминаниям.

Пожиратели памяти всегда получают какие-то воспоминания жертвы, но эти воспоминания даются случайным образом. Вурдалак может после первого укуса получить воспоминания детства, а после следующего, воспоминания о том, что произошло совсем недавно; мы не смогли обнаружить связи или последовательности, в которой передаются воспоминания. Эта информация внушает циничную радость в ночных охотников, так как шанс, что добыча узнает о ваших планах, от трупов

Запах зла (св)

Увеличение РС: +1

Все добрые существа в радиусе 10 футов x на КХ голодного мертвеца должны сделать успешный спас бросок Воли (СЛ 10 + 1/2 КХ голодного мертвеца + модификатор Харизмы голодного мертвеца) или получают -4 моральный штраф ко всем атакам, проверкам навыков и спас броскам, пока они в зоне действия эффекта. Это сверхъестественный эффект страха. Нейтральные и злые персонажи не могут чувствовать этот запах (и поэтому иммунны) на таком расстоянии.

Все живые существа в пределах 10 футов от голодного мертвеца должны сделать успешный спас бросок Стойкости с той же самой СЛ или получают -2 моральный штраф ко всем атакам, проверкам навыков и спас броскам, на 1к6 + КХ голодного мертвеца минут.

Если существо имеет особое качество нюх, то СЛ обоих спас бросков увеличивается на +4.

Запах остается различимым в течение часа, в той местности, где голодный мертвец провел более одного часа или в течение 4 часов для существ со способностью нюх. Оставшийся запах не обладает описанными выше эффектами, но его может легко узнать тот, что уже встречался с ним. Если вурдалака искать по запаху после этого периода, то СЛ как обычно повышается на +2 за каждый час.

Заглатывание целиком (св)

Увеличение РС: +1

Если голодный мертвец с этой способностью успешно захватывает противника, а затем делает еще одну успешную проверку захвата, то он может после этого проглотить его целиком. Нежить может держать у себя в желудке одно существо такого же размера, двух на размер меньше, четырех еще на размер меньше и так далее. Каждый раунд проглоченная жертва получает 2к6+6 крушащих повреждений плюс 1к8+4 кислотных повреждений. Жертва может выбраться, используя естественное оружие, и маленькое или мелкое режущее оружие, если нанесет половину максимальных пунктов повреждений существу его желудку (КЗ 18). Когда жертва спасется, мускулы закрывают дыру и другие проглоченные существа должны выбраться сами.

Существа, проглоченные голодным мертвецом, получают половину повреждений, которые наносят по нему спасатели снаружи.

Если голодный мертвец может лечиться путем поедания, он не получает хитов, пока не переварит жертвы.

У голодных мертвецов с этой способностью, также есть способность Улучшенный захват (смотрите *Книгу Монстров*).

ваших павших друзей очень невелик. Но, тем не менее, полагаться на удачу в таких делах как минимум глупо.

В некоторых случаях, например в случае Рванного Барда из Картакасса, голодный мертвец не способен отличить украденные воспоминания от своих, и это несет существенную опасность для тех, кого чудовище «помнит». Рванного Барда убил призрак высасывающий память. Он не смог понять, что умер и, как это часто случается у живых мертвецов умерших внезапной смертью, вернулся к обычной жизни, терзаемый голодом. Когда Рванный Бард убивал и пожирал людей, он все больше и больше запутывался в своих воспоминаниях. Замороженный вурдалак становился все более и более жестоким, и, разумеется, росло количество трупов, а его воспоминания все больше запутывались.

Остаточные способности

Разум покорных мертвецов разрушается во время реанимации, чтобы они были более податливыми. Поэтому они редко помнят навыки, которыми обладали в прошлой жизни. Несмотря на то, что голодные мертвецы, возвращаясь в мир живых, сильно изменяются, они сохраняют свой интеллект и личные качества. Артур Седгвик написал об одном из таких существ в своих *Записках об Аланике Рэе*, когда он и Великий Детектив повстречались с Голодным Призраком. Существо прозвали так, потому что оно обладало сверхъестественной способностью проникать даже в накрепко запертые комнаты и всегда убивало жертву единственным укусом в горло. Аланик Рэй, разумеется, сразу же понял, что входить в комнату не оставляя следов присутствия мог только умелый вор и ухитрился выследить и поймать существо ответственное за это. Смысл этого замечания в том, что голодный мертвец не просто помнил то, кому он завидовал при жизни, но и скрывал свое присутствие, используя свои воровские навыки.

Разрывание

Некоторые из голодных мертвецов так жаждут плоти или других жизненных соков жертвы, что их хватку почти невозможно сбросить. Вцепляясь в жертву с неестественной силой, они кусают и рвут ее, пока либо они, либо жертва не умрут. Часто чудовищной атаки голодного мертвеца достаточно чтобы за считанные секунды ободрать мясо с костей жертвы. Наш дядя, Джордж Везермэй, рассказал нам историю о своем спутнике, поверженном голодным мертвецом с такой способностью. Хотя Джордж обезглавил бесовское отродье через мгновение, оно успело проломить грудную клетку его спутника и съесть его сердце. Но даже после смерти чудовище не выпускало свою добычу и Джордж смог освободить труп своего друга, только разев руки твари святой водой.

Запах зла

Воздух вокруг могущественных голодных мертвецов пропитан их злобой. Она соединяется с запахом смерти, гниения и разложения, сопровождающем всех голодных мертвецов и создает болезненную ауру. В некоторых случаях зловоние становится настолько сильным, что становится видимым как нездоровый, зеленоватый туман. Но даже если невидимый, запах зла тошнотворен. Возле вурдалака невозможно сосредоточиться, так как единственное что вас занимает, это как бы сдержать тошноту и не побежать в ужасе. Запах зла на самом деле незабываемый.

Разумеется, это могущественное ядовитое зловоние может помочь и охотникам на нежить. Запах зла заметить еще легче, чем обычное зловоние голодных мертвецов. Таким существам невозможно спрятаться от существа обладающего нюхом. Особенно легко их отслеживать с собаками, если только вы сможете найти таких собак, которые согласятся отслеживать подобную добычу.

Заглатывание целиком

Одной из самых страшных сил, которой обладал Обжора из Г'Хенны, была его способность заглатывать свои жертвы целиком. Хотя мы не слышали, чтобы еще кто-нибудь обладал подобной способностью, и никогда не наблюдали за тем, как это происходит, но от этого это деяние не становится менее кошмарным. Во-первых, жизнь человека исчезает за мгновение, только чтобы насытить чудовищный неживой голод. Во-вторых, как это цинично не звучит, противник способен одним укусом лишить вас четверти или половины атакующей силы, и после этого победить его становится сложнее. И, наконец, я могу только представлять, какую агонию испытывает жертва.

Разумеется, существует множество больших зверей, например громадные змеи из Шри Раджи, способные заглатывать людей целиком, но они не внушают такого ужаса как Обжора из Г'Хенны. Причины этого просты: чтобы зверю заглотать человека, ему нужно быть большим, и поэтому его легко заметить и избежать. Также они очень редко встречаются в заселенных местах, где любит обитать большинство людей. Голодные мертвецы, наоборот, стягиваются к заселенным местам, поближе к живым и способны заглатывать целиком людей своего и меньше размера. Как это, возможно, я не могу сказать. Даже самый нерадивый научный студент скажет, что для 6-и футового существа невозможно проглотить существо такого же размера без очевидного дискомфорта, а тем более погибшие жертвы не исчезают без следа, как в случае с Обжорой. Добавлю только, что я никогда бы не хотела узнать, как это происходит из личного опыта.

Общество

Несмотря на все то, что мы написали о звериной природе голодных мертвецов, они все же разумные существа и поэтому часто собираются в отвратительные, грубые сообщества. Во многом они напоминают акул. Голодные мертвецы



обычно охотятся порознь и сами по себе сильные противники. Но также они могут охотиться в стаях. Это не только позволяет им завалить более крупную добычу, с меньшим риском для себя, но и наслаждаться обществом друг друга – желание которым на том, или ином уровне обладает любое существо. Если же добычи будет мало, голодный мертвец может прокормиться на слабых членах собственной стаи.

Общества голодных мертвецов обычно развиваются от одного вурдалака или подобного существа. Когда исчадия первоначального вурдалака, а затем их исчадия, поднимаются из могил, отряд становится все больше. Наконец настанет момент, когда отряд обнаружат и уничтожат, либо он разбежится на все четыре стороны, либо он опустошит запасы пищи и стая начнет пожирать сама себя в каннибалистичной борьбе за

власть. Общества вурдалаков существуют только пока запасов еды достаточно и ее легко «собрать»; даже малейшее колебание этого параметра приведет к внутренним распрям, убийствам и разделению на меньшие группки. Удивительно шаткий характер сообществ голодных мертвецов – это большой дар для всех нас. Стая вурдалаков, под предводительством могущественного и харизматичного лидера, способного предотвратить беспорядки – одного из страшных повелителей вурдалаков – это сила, с которой пришлось бы считаться. Если бы все стаи оставили бы друг друга в покое и сосредоточились бы на живых, то вскоре они бы нас взяли числом.

В каждой стае есть четкий порядок. В некоторых случаях родоначальник стаи является лидером, и все его исчадия сверхъестественным образом находятся у него под контролем. В этих случаях исчадия магическим образом сдерживаются от того, чтобы прямо не вредить хозяину и обычно подчиняются всем его приказам. Разумеется, голодные мертвецы достаточно хитры и испорчены, чтобы плести интриги за спиной у своего хозяина, надеясь сместить его и занять его место. В других случаях, лидером становится просто самый могущественный член стаи, и в момент слабости его сместят. Лидер не обязательно должен быть силен физически; он может быть более хитрым, более умным, более приспособленным к манипулированию другими или может поддерживать совою власть, используя заклинания.

Принципы преданности и чести незнакомы голодным мертвецам, и они будут делать все что угодно, чтобы подняться вверх по иерархической лестнице стаи. На первый взгляд эта цель кажется сомнительной, так как чем больше власти у члена стаи, тем больше шанс, что его сместят. Но, тем не менее, лидеры стаи получают право есть все, что захотят от любой из жертв, убитых стаей и у них меньше шансов умереть от голода и больше шансов, что они будут

Стайное общество

Большинство голодных мертвецов хаотично злые и их общество отражает их мировоззрение. Если голодный мертвец контролирует исчадия, то они не способны *прямо* причинить ему вред. Они могут свободно мешать ему исподтишка, но лидер всегда жестоко пресекает подобные угрозы своей власти. Если хозяин дает прямой приказ, то исчадие должно сделать спас бросок Воли (СЛ 20) или обязано подчиниться ему, как бы опасен или неприятен он не был. Предводители, не способные подчинить своих слуг магическим образом могут командовать только за счет грубой силы и манипуляций.

Обычно голодные мертвецы живут шайками по 2-5 членов и стаями по 7-16 членов. Более крупные группы очень быстро заканчивают запасы еды и саморазрушаются. Члены одной стаи обычно имеют похожие или идентичные уровни и особые силы.

полны сил, когда столкнуться с испытаниями. Их первые помощники обычно пожирают слабых членов стаи в тяжелые времена.

Допрашивая захваченного зомби-канибалла, созданного упырем мы поняли, насколько нестабильны вурдалачьи сообщества. По его словам, их мир состоит из постоянно изменяющихся ячеек власти, в которые сбиваются слабые члены стаи, чтобы уничтожить фаворитов упыря и подняться в иерархии стаи. Они не подчиняются и нарочно искажают не точные команды упыря и, хотя никогда не делали ничего, что бы заставило его покарать их, постоянная борьба за место постоянно расшатывает стаю.

Спустя месяц, после того как мы победили упыря и уничтожили большинство его слуг, мы поняли, что даже нападение зомби-каннибала на деревню Сартак и готовность, с которой он рассказывал о своем «племени», это была всего лишь уловка, чтобы привлечь внимание к упырю. Зомби надеялся, что кто-то убьет их хозяина и освободит их.

Тяжела корона в мире голодных мертвецов.

Живые вурдалаки

Будет разумно сейчас рассказать о тех живых существах, что едят плоть своего вида. Такая погребальная практика является обычным делом во многих примитивных сообществах. Обычно, это знак большого уважения и делается для того, чтобы дух покойного был ближе к живым, а его сила разделилась между ними. Каллатианцы, культ в Шри Раджи, ритуально разделяет плоть усопшего

члена между другими членами культа, наполняя живых силой. В то же время фольклоры Мордента и соседних стран соглашаются, что те, кто попробуют плоти разумного существа будут прокляты вечным голодом и после смерти поднимутся в виде *повелителей вурдалаков*. Тем не менее, по нашим сведениям, такое проклятие нечасто встречается среди тех, кто съедает своих мертвецов ритуально. Очевидно, что связь между каннибализмом и голодными мертвецами совсем не такая прямая, как подсказывает здравый смысл.

Культура и каннибализм

Каннибализм не всегда наказывается в **Равенлофте**. В некоторых культурах ритуальный каннибализм основан на любви и уважении, и неважно насколько диким это кажется для иноземцев. Каннибализм не требует проверки Сил, если каннибал действительно верил в свою философию и если покойный разделял его взгляды и ожидал такого конца. Каннибалы, охотящиеся и пожирающие своих соседей, не попадают под это исключение.

Для персонажей других культур, включая все домены Ядра, каннибализм строго запрещен обществом и религией. Для тех, кто верит в богов этих культур, каннибализм считается «нарушением догмы» (смотрите Таблицу 2-6: Рекомендованные проверки Сил в **Сеттинге Равенлофт**). Каннибализм также считается «разграблением могилы», если покойный не желал себе подобной участи. Те, кто заваливает проверки Сил основанную на каннибализме часто после смерти становятся голодными мертвецами.

Новый фит: Прожорливый [общий]

Вы узнали мистический секрет, позволяющий вам воровать силу личности, поедая ее труп. Питаясь мертвецами, вы становитесь сильнее и крепче и лечитесь от ранения намного быстрее. Порой, чтобы раскрыть этот секрет требуются осторожные исследования; порой о нем узнают случайно в момент отчаянья и нужды.

Преимущества: чтобы получить преимущества от этого фита вы должны есть плоть от трупа гуманоида. Необходимое количество равно размеру персонажа, как в случае вурдалака (смотрите Таблицу 3-1 выше).

На одну неделю после пиршества вы получаете +2 премию улучшения к Силе и Сложению. Съедание более одного трупа в этот период времени увеличивает продолжительность, но не увеличивает премию.

Также вы лечите один хит за уровень, как будто отдыхали целый день. Хиты возвращаются сразу, после того как вы съедите необходимое количество. Эта способность не может увеличить ваши хиты выше максимума.

Со временем, вы все меньше и меньше насыщаетесь обычной пищей и начинаете есть гуманоидов просто ради своего удовольствия. Когда у вас будет возможность питаться плотью гуманоидов, вы должны сделать спас бросок Воли, чтобы удержаться от своего стремления. СЛ спас броска Воли равна числу гуманоидов, которое вы съели в прошлом. Рано или поздно ваши мысли будет занимать только желание есть.

Особое: этот фит может брать любой персонаж, но незлые персонажи быстро станут после этого злыми, если будут его использовать. Персонажи с этим фитом после смерти становятся повелителями вурдалаков.

Разница в том, что все религии нашей земли, от Законника до Утреннего Бога считают каннибализм, вызывающим, богохульным преступлением, а другие культуры считают его знаком почтения и уважения. Примитивные люди едят своих мертвецов, потому что любят их. Это кажется омерзительным нам, выросшим среди учений Эзры и Беленуса, но процесс захоронения или сжигания мертвецов выглядит не менее отвратительным для каллатианцев и им подобных. В чем разница между возведением памятников в честь мертвецов и между поеданием их трупов, дабы почтить их честь? Нравственный смысл за этими деяниями один и тот же.

Каким образом же тогда существуют повелители вурдалаков и как они поднимаются из могилы? Суть в том, *что* стало причиной их каннибализма. Все очень просто, те, чья судьба стать повелителями вурдалаков не поедают мертвых, чтобы высказать им уважение. Они делают это, чтобы разозлить семьи погибших, чтобы показать свое презрение к моральным устоям, чтобы украсть душу жертвы или ее сверхъестественные способности или просто, чтобы насытить свой чудовищный вкус. Это не имеет ничего общего с «нравственным каннибализмом». Эти бесы в человеческой шкуре прокляты за свое святотатство и чудовищное извращение.

Глава четвертая: Неупокоенные мертвецы

«Это он! Он до сих пор способен преследовать и мучить нас, я уверен в этом.» [...] Лицо утопленника появилось из волн, его глаза были прикованы ко мне. В них не было ни мольбы, ни гнева, ни ужаса. Это был взгляд старого знакомого, спокойный и неупокоенный одновременно.

- Дина Мария Мулок, «Мсье Анастасиус»

Мы не можем заявить свое полное право ни на один материал из этой книги. Как любым охотникам на нежить, и как вообще любым живым существам, нам помогали в нашей работе множество людей, без которых эта книга была бы совсем не такой полезной. Эта глава, в частности, предоставлена нам двумя уникальными людьми. Первого представлять не имеет смысла: это Аланик Рэй, известный в наших землях как Великий Детектив, чье призвание справедливо отражает его способность раскрывать самые неприятные тайны и его благородство. Вторым был его клиент, Ратик Убел, пришедший к нему с весьма необычным делом. Ниже мы приводим первое письмо от Рэя, касающееся этой странной ситуации.

Мои дорогие Дженифер и Лаури,

Я решил написать вам о своем последнем деле, которое, наверное, вас заинтересует. Все это началось шесть месяцев назад, когда к моей двери доставили письмо. Как вы помните, я часто сталкиваюсь с просьбами помочь в решении какой-нибудь тайны, некоторые из них сложные, другие полегче, но очень редко ко мне обращаются по почте. Ничего не ожидая, я открыл письмо и начал читать.

Письмо было нацарапано едва понятным почерком, на дешевой бумаге. В тексте намекали на то, что между автором и мной существует какая-то связь, что я «пойму его как никто другой» и что «у нас много общего». Детали дела были необыкновенно смутные: что-то об убийстве в Ил Алуке, почти двадцатилетней давности,

единственной зацепкой к которому служил желтый шарф. Я решил, что случай интересный, хотя бы потому, что тут нужно было попытаться найти истину только с помощью логики, так как прошло слишком много времени, и не было возможности проводить исследования в Некрополисе, но на письме не было обратного адреса. Я отдал письмо Артуру для его архива и выбросил из головы.

Неделю спустя, пришло еще одно письмо, написанное тем же подчерком. Там повторялись упоминания о близости между нами, надо сказать это уже вызывало у меня раздражение, и описывались детали убийства. На этот раз был обратный адрес: дешевая ночлежка в Картье Тенман, в Порт-а-Люсине. Я отправил ответ, написав, что готов взяться за дело, и что нам необходим встретится.

Я был не готов к встрече с тем, кто оказался на моем пороге спустя несколько часов, после того как я послал письмо. Кожа посетителя была прозрачная, глаза дикие, а его черная одежда вся в грязи. Артур решил, что это нищий, но он не мог заметить те мелкие зацепки, которые отметил мой острый взгляд. Ратик Убел был нежитью!

Я мгновенно выхватил Золотой Клык и пистоль и потребовал, чтобы ревенант покинул мой дом. Вместо этого, существо бросилось мне в ноги, рыдая и умоляя помочь. Он снова заявил, что у нас много общего и что только я могу помочь ему, и что убийство, которое он жаждет раскрыть – его собственное.

После долгой паузы, я убрал свое оружие и переговорил с Артуром. Он признался, что тронут состоянием существа и настаивал, что мы должны ему помочь. Я был более сдержанным, но ни в чем не мог отказать моему другу. Мы вернулись к Убелу, и я холодно заявил ему, что берусь за его дело, и потребовал пятьдесят золотых монет в день, плюс расходы. Убел вытер нос рукавом и также холодно ответил, что расплатится со мной информацией, которой обладает только он – информацией о том, как работает разум нежити. Зная о нашем текущем проекте, я решил, что эта информация вам пригодится, и взялся за его дело.

- личное письмо Аланика Рэя к Дженифер и Лаури Везермэй-Фоксгров

Информация, предоставленная Убелом, действительно очень помогла нам, хотя я уверена, что таким информаторам нельзя полностью доверять. Доктор ван Рихтен обнаружил, что добрая половина того, что сообщила ему карга по имени Сермайн для его *Трактата о ведьмах* была либо ложная, либо правдивая, но поданная, так что вводила в заблуждение. Мы снабдили заметки Убела нашими собственными, и, к тому же, похоже, Убел был честен с Рэем, но все равно читателю следует относиться к его словам с осторожностью. Помните, что неупокоенные мертвецы различаются в своих способностях намного больше, чем другие живые мертвецы, «факты», которые нам сообщил Убел, часто могут оказаться неверными или просто неуместными.

Обычные силы

Неупокоенные мертвецы, как мы уже ранее говорили, это общий термин для свободных живых мертвецов, которые не питаются за счет живых существ. Обычно, неупокоенные мертвецы намного сильнее покорных или голодных, а их Стремление тесно связано с их прошлой личностью.

Как пример можно привести умертвий, самый распространенный вид

неупокоенных мертвецов. Причины, по которым они поднимаются из могил, различаются, но все они включают в себя какую-либо негативную эмоцию. Часто, они были безумно одержимы своей собственностью при жизни и встают, чтобы защитить свое добро или отомстить вору, или в последние моменты своей жизни они были охвачены такой завистью и ненавистью, что умирают, когда другие продолжают жить, что после смерти пытаются исправить эту несправедливость. Реже умертвия поднимаются, потому что были погребены в земле, наполненной завистью и жадностью. Эфирный резонанс, похоже, естественная часть нашего мира и не всегда связан с призраками. В некоторых случаях умертвие может остаться, после того как в этом месте побывает призрак. Негативные эмоции портят землю вокруг него и тела погребенные в такой «плохой земле» поднимаются как умертвия. Если разобраться, то эти умертвия, как и любые другие, поднимаются от темных желаний, но в их случае это желание идет от духовной порчи, а не от их собственной одержимости. Если труп был оживлен не ненавистью или жадностью, а проклятием, другой эмоцией или еще как-то иначе, то у него будут другие особые силы и его следует отнести к вальпурлейчам или хекувам. Таким образом, узнав о том, какими особыми силами обладает неупокоенный мертвец, опытный охотник может догадаться об его Стремлении. Это знание может оказать большую помощь и подскажет, какие против него использовать аллергены. Даже в том случае если о Стремлении добычи вы не догадаетесь, знать о его особых способностях всегда полезно.

Неупокоенные мертвецы могут быть в любом состоянии, поэтому авантюристы могут ожидать от них чего угодно, от использования оружия, до кулаков размером с молот, до клыков и когтей. Считается, что разложившиеся и скелетные неупокоенные мертвецы встречаются реже, чем другие состояния,

но они точно существуют и отнюдь не являются более слабыми, чем ссохшиеся или нетронутые неупокоенные мертвецы. Самым сильным противником, которого мы встречали, был самозванный Король Туманных Земель, Арманд Манузио, выглядящий как обычный зомби, но способный убивать взглядом любое живое существо и имеющий неограниченные количества нежити у себя на службе.

Обычные силы

Хотя слабые неупокоенные мертвецы и существуют, у большинства из них хотя бы 4 КХ. Так как их сила зависит от стремления и силы личности, у неупокоенных мертвецов обычно выше среднего значения Харизмы и Мудрости, а нежить добавляет им +2 расовые премии к этим характеристикам.

Старение неупокоенных мертвецов

Несомненно, неупокоенные мертвецы самые могущественные из живых мертвецов, но у них есть проблемы, которых нет ни у покорных, ни у голодных мертвецов. Какими бы мрачными извращениями они не были, но они не полностью чужды законам природы. Со временем они становятся сильнее: покорные частично восстанавливают прежний интеллект; голодные пожирают силу своих жертв и становятся все крепче и получают все больше особых сил.

Неупокоенным мертвецам это все незнакомо. Только их Стремление и сила воли определяет, насколько они сильны, с того момента, когда они поднимаются из могилы и до их уничтожения; со временем они не становятся ни сильнее, ни слабее и, похоже, не способны изучать новые навыки или психологически развиваться. Это объясняет, почему некоторые неупокоенные мертвецы не способны лечиться или регенерировать как вампиры, древние мертвецы или даже голодные мертвецы. Мы подозреваем, что причина этого в том, что

Старение неупокоенных мертвецов

Неупокоенные мертвецы не получают КХ или особых сил при старении. Из-за одержимого преследования своего стремления, они обычно не способны набрать достаточно опыта, чтобы получить уровень. Если они не удовлетворяют свое Стремление в течение нескольких лет (что случается очень редко, если учесть что это основной смысл их существования), они могут получить уровень, но это случается редко и они берут такой класс, который поможет им выполнить свою задачу.

Хотя они не восстанавливают хиты естественным образом, многие из неупокоенных мертвецов имеют какое-либо сопротивление энергии, снижение повреждений, регенерацию или особое качество быстрое лечение. Как только задача будет выполнена, все эти качества исчезают и неупокоенный мертвец рассыпается в прах. Если по какой-то причине существу вновь придется ожить (например, когда неупокоенный мертвец защищает храм от грабителей), он восстает в полных хитах, хотя может и не быть в том же состоянии сохранности что и раньше.

Сопротивление энергии 20: РС +3/4

Иммунитет к энергии: СР +1

Снижение повреждений: СР увеличивается на половину магической премии необходимой чтобы пробить снижение повреждений, минимум на +1/2. Таким образом, снижение повреждений 15/+2 увеличивает РС на 1, а 15/серебро на +1/2.

неупокоенные мертвецы поднимаются ради конкретной задачи. Таксим существует, только пока его убийца не предстанет перед правосудием, и не секундой дольше, поэтому у него нет возможности залечивать свои раны. Вальпурлейч может регенерировать, но как только он отомстит убийце, регенерация обращается и все его ранения начинают гнить и он быстро разлагается в то, чем должен был быть.

Кое-что из рассказа Убела натолкнуло нас на мысль, что неупокоенные мертвецы осознают, что их «жизнь», это постоянное, медленное загнивание и что у них нет возможности восстанавливать свою энергию, но, тем не менее, им приходится идти по своему пути, заканчивающемуся их разрушением. Это объясняет, почему они так ненавидят живых, которые способны управлять своей судьбой и своей смертью.

Образ мышления

Комментарий авторов: нельзя лучше проиллюстрировать искаженный образ мышления неупокоенных мертвецов, чем процитировать самого Ратика Убела, по записям Аланика Рэя и Артура Седгвика. Стоит принять во внимание не только то, что Убел говорил о других неупокоенных мертвецах, но и его манеру выражаться и слова, которые многое открывают о его собственном разуме.

- Л и Дж ВФ

Что-ж, приветствую. Наконец-то Великий Детектив пришел ко мне. Наверное, это должна быть большая честь для меня, что Великий Разум ищет у меня мудрости и знаний. Хорошо же. Ты знаешь мою цену.

Что касается этой «книги», для которой ты собираешь материал, то мне нет дела до двух маленьких, непослушных девочек, играющих в охотниц. Я и ты, Аланик – мы оба принадлежим к их числу, но им нет места среди нашего величия.

Если ты хочешь узнать о неупокоенных мертвецах и их способностях, ты должен понять кое-что: Желание и Стремление. Все неупокоенные мертвецы движимы только своим Стремлением. Чтобы ты понял, о чем идет речь, позволь мне рассказать тебе о моем Стремлении.

Я ненавижу одно существо, которое никогда не видел – будь оно мужчиной, женщиной или чем-то иным.

Я провел много ночей, глядя в пустое и бесконечное небо, представляя того, кто убил меня. Я представлял его в десятках разных обликах. Порой он был

запуганным стариком. Порой он был темным, могущественным и коварным. Но пока мне не удалось достать это существо.

Я много путешествовал, стараясь заглушить горящую нужду в моих неживых костях, стараясь найти убийцу. Но пока, несмотря на то, что я узнал очень много, я не приблизился к разгадке не на дюйм.

Меня убили тихой ночью. Я проснулся и услышал мокрый звук. Кто-то задыхался от кашля. Его рот, будто бы был заполнен жидкостью. Слишком поздно я осознал, что утопающим был я. Мои легкие заполнились кровью. И в тишине моей спальни я услышал свой предсмертный хрип.

Последнее, что я помню, это размытую желтую ткань. Она была длинной, как шарф или пояс. И это было бы последнее, что я видел, если бы не проклятие висящее сейчас на мне.

Я вынужден блуждать по земле, детектив. Я движим безумным желанием искать, найти и отомстить моему убийце. Это смысл существования неупокоенных мертвецов: быть постоянно движимыми *желанием*.

Ангело Малефикус

Все неупокоенные стремятся к чему-либо, будь это возмездие, убийство, защита, выживание или даже любовь. Но Стремление не только управляет неупокоенными, но и дает им силу. Чем сильнее Стремление, тем более могущественен неживой.

Можешь, ли ты это себе представить детектив? Представь что в сердце у тебя странное чувство. Неумирающая нужда, которую нужно выполнять каждую ночь. И что ты ничего не можешь сделать, чтобы заглушить ее. О да, есть вещи, которые на время могут ее насытить. Например, морг способен насытить свою жажду крови, убив кого-либо. Но этот момент мимолетен. Вскоре темное принуждение вновь наполнит твой неживой мозг, пока в нем не останется ничего кроме... Стремления.

Комментарии автора: как мы уже сказали, порой Убел искажает правду. Стремление неупокоенных мертвецов происходит из их прижизненных желаний, разбухших и превратившихся в одержимость. Таким образом, только одержимость вкладывается в их сердца, а желание уже там есть.

- Дж ВФ

Многие из неупокоенных мертвецов, которых я встречал, обладали мистическими дарами, помогающими им следовать своему Стремлению. Эти темные дары служат лишь для нашей насмешки. Зачем нам эти дары, если неупокоенным никогда не достигнуть своей цели.

Представь себе это, детектив. Обладать силами, которые и во сне не снились человечеству, и при всех этих силах быть неспособным достичь своей цели.

Что же за Стремления у неупокоенных, спросишь ты? Такие же они, как желания живущих под солнцем? Нет. У смертных, смертные желания; они

стремятся к пониманию, семье, преданности и чести. Ни одно из этих желаний не имеет места в мертвом сердце неупокоенного. Ни одно. Все его мотивации покрыты тьмой, гневом и отчаяньем.

Комментарий автора: я вынуждена не согласиться. Мы были свидетелями, как неупокоенные мертвецы поднимаются, потому что любят кого-то. Мы видели, как некоторые из них встают, чтобы преданно защищать своего хозяина. Возможно, самый жуткий и странный случай, который мы видели, это был ночной сторож, охраняющий свое кладбище. Бедняга умер однажды ночью, но его тело поднялось, чтобы продолжать свои ночные дежурства!

По нашему опыту, все неупокоенные мертвецы встают, потому что у них осталось незаконченное дело. Помните, что порой слова Ратика искажает его собственное жестокое желание.

- Дж ВФ



Отмщение и предательство

Самым известным мотивом для неупокоенного мертвеца является отмщение. Мало кто может понять насколько сложна и глубока подобная мотивация. Жажда отомстить может быть эгоистичной, как, например отмщение за собственную смерть, но может быть абсолютно не эгоистичной. Например, Красная Невеста из Новой Вассы жаждет отомстить за всех женщин убитых бандитами в ее королевстве.

Но, тем не менее, отмщение не всегда влечет за собой убийство – некоторые из неупокоенных мертвецов желают после своей смерти расплатиться с теми, кто их предал. Варгониус Холодный жаждет отомстить всем ростовщикам, при жизни обманом забравших все его имущество.

Вам известно, что внутри меня пылает неживой огонь. Этому Стремлению подчиняются такие неупокоенные, как страшные ревернанты и вальпурлейчи [*мордентским читателям известные как повешенные*].

Одержимость или пытки

Некоторые существа движимы психической потребностью к убийствам и разрушению. Они не думают ни о чем, кроме кровавого убийства. Но, тем не менее, не стоит заблуждаться, что это Стремление понять легко.

Некоторые из неупокоенных мертвецов чтобы удовлетворить это стремление просто рушат все вокруг. Другие действуют коварно. А некоторые, такие как Веретено из Ришмюло, тщательно планируют свои действия. Убийцы хотят продолжить серию, которую начали при жизни. Веретено, например, всегда убивало свои жертвы, зашивая их в гобелены, таким образом, создавая свое зловещее искусство.

Если вы преследуете неупокоенного мертвеца с таким Стремлением, то нужно внимательно изучить его предыдущие убийства. Все они будут совершенны одинаково, так как вынужден совершать их неупокоенный мертвец. Эта информация поможет тебе, Великий Детектив, так как неупокоенный убийца

не может сменить свой стиль. Его неживой разум вынужден всегда совершать их одинаково, любой ценой. Таким желанием мотивированы морги и багровые кости.

Жадность и алчность

Ах, наверное, жадность, это самое старое Стремление, известное смертным. Когда рождается жизнь, вместе с не рождается жадность. Малыш тянется к груди матери; он плачет и умоляет маму согреть его; он жаждет, и вскоре понимает, что нужно делать, чтобы мама всегда была с ним.

Жадность мотивирует многих неупокоенных мертвецов. Жадность может быть к разным вещам – к деньгам, к собственности, к какой-либо личности. Множество умертвий поднялось из мертвых, чтобы продолжать обладать тем, что они «любили» при жизни.

Традиционное умертвие с курганов встает от жадности к своей собственности и территории. Часто, если украсть что-то из могилы важной личности, ее дух будет потревожен этим мерзким деянием и заставит труп восстать. Но, несмотря на желание этих существ охранять свою могилу мне известно множество авантюристов, рискующих разделить участь этих тварей, ради того, чтобы украсть несколько монет из гробницы.

Ненависть и разрушение

Покорные мертвецы просты. У них не хватает интеллекта, чтобы задать себе вопрос: «Почему это случилось со мной?» Голодные мертвецы слишком охвачены своим безумным голодом, чтобы думать о чем-либо еще. А что же с неупокоенными мертвецами; делает ли их Стремление слепыми к своей судьбе? Нет. Это самое сильное наше проклятие. У нас хватает разума, чтобы понять, что с нами произошло, осознать наше существование.

Ты можешь себе это представить, детектив? Ты представляешь, что значит знать, понимать, что твое тело мертво, что кровь больше не бежит по твоим

Стремление

Все живые мертвецы мотивируются своим Стремлением, но особенно сильно оно различается, и соответственно имеет самое важное значение в случае неупокоенных мертвецов. Стремление помогает Мастеру создать существо, представляющее собой не просто разрушительную силу, а сложное существо, имеющее конкретную цель и стремящееся выполнить ее определенным путем.

Когда сталкиваются с объектом своего Стремления, все неупокоенные мертвецы должны выполнить его. Неупокоенные мертвецы должны сделать спас бросок Воли, чтобы не поддаться принуждению. СЛ равна $10 + 1/2$ КХ существа. Чем сильнее неупокоенный мертвец, тем сильнее его Стремление. При удачном спас броске неупокоенный мертвец может сдерживать свое Стремление на одну минуту.

Если неупокоенный мертвец продолжительное время находится перед объектом своего Стремления, то он должен постоянно делать спас броски Воли. За каждую минуту, проведенную возле своего Стремления, СЛ спас броска увеличивается на 2. Этот модификатор кумулятивный.

Если неупокоенный мертвец должен вступить в бой, чтобы завершить свое Стремление, его сердце охватывает страшный огонь. Существо получает +2 премию к атакам, повреждениям и спас броскам. Существо сражается, и стоит на ногах пока не достигнет -10 хитов. Из-за своей слепой ярости, оно получает -2 к КЗ.

Существо получает эти модификаторы, только когда выполняет свое Стремление. Таким образом, защищая свою гробницу, умертвие будет получать эти модификаторы, но рыская по окрестностям и собирая себе немертвых слуг нет. Морг получает эти модификаторы, когда нападает на свою жертву, но не получает их, если на него напасть в его логове.

Неупокоенные мертвецы могут насыщать свое Стремление не только

прямо продвигаясь к своей цели. Например, вальпурлейч, жаждущий возмездия за то, что его несправедливо повесили, сначала может сжечь ферму повесившего его. Затем он может оставлять тревожные послания у дома судьи. Наконец, прежде чем совершить свою месть, он может повесить всех друзей и товарищей судьи и палача. Поведение очень различается у разных существ.

венам, и что твоя душа, как личинка в ловушке твоего гнилого тела? Неудивительно, что многие из нас при пробуждении сходят с ума.

Из тех, кто безумны, многие склонны к разрушениям. Их измученный разум не понимает ничего, кроме того, что их прежней жизни больше нет. Обычно у этих неупокоенных бывает период скорби, во время которого они оплакивают свою потерянную жизнь. Когда они поймут, что потеряли ее навсегда, они становятся опасными.

Наполненные завистью к живым, эти существа стремятся разрушать все вокруг. Они ищут любую жизнь и стремятся прервать ее. Чем старше становятся такие существа, тем они опасней. В начале своей послежизни, они дикие и неосторожные; но позже они обучаются планировать, чтобы причинить максимальную боль живым. Повелитель зомби, веселый роджер и многие из умертвий служат примером таких живых мертвецов.

Вот они, известные мотивы для неупокоенных мертвецов, детектив. Помни о них, ибо, узнав мотив своего врага, ты получишь ключ к его гибели. Ты можешь использовать его Стремление, чтобы заманить его в ловушку или даже управлять его поведением.

Это очевидно, что ты знаешь о моем Стремлении, но это ничем тебе не поможет. Видишь ли, я часто встречал тех, кто желал использовать мое Стремление против меня. И я научился обращаться с ним. О да, оно все еще управляет мной; и оно всегда будет

делать это. Но я уже не просто умертвие, которое можно заманить в волчью яму.

Кроме того, теперь ты мой должник, детектив. И я очень жду, когда вы расплатитесь со мной.

Комментарий авторов: я бы добавила к этому списку Стремлений опеку и защиту. Очень часто, как мы уже говорили, мы видели, как нежить встает, чтобы защитить своих любимых. Некоторые встают не для того чтобы защитить кого-то одну, а сразу целую семью. Во время наших путешествий мы встречали одного воина скелета, сделавшего своим долгом защиту целой деревни.

Такие неупокоенные мертвецы, наверное, наиболее трагические. В отличие от других ночных существ, они желают помочь людям. Но их преданность отвергается теми, кого они защищают, настолько люди боятся неупокоенных мертвецов. Они обречены на грустное существование в одиночестве.

Многие из этих неупокоенных мертвецов хотят вечного покоя, но их Стремление заставляет их продолжать, несмотря на боль. Если вы встретите одного из этих существ, окажите ему честь и дайте этот покой – их души мучаются больше всего.

- Дж ВФ

Особые силы

Комментарий авторов: многие покорные мертвецы имеют способности, более распространенные среди голодных мертвецов, и наоборот; неупокоенные мертвецы также часто одарены способностями этих пород нежити. Помните, что наше разделение неточное; любой из живых мертвецов может иметь особую силу любого другого живого мертвеца. Поэтому, некоторые неупокоенные мертвецы могут парализовать касанием, или их конечности будут действовать, даже после их отсечения и очень многие могут создавать исчадий.

- Л ВФ

Тут описаны различные силы и способности, которые я наблюдала у «неупокоенных мертвецов». Странно, но под эту категорию попадают самые различные существа.

У неупокоенных мертвецов существует шесть типов сил: силы, действующие на передвижение; силы идущие от ненависти; силы дурного глаза; силы, основанные на естественной ауре существа; силы прикосновения существа; и силы чистого зла.

Особые силы

Неупокоенный мертвец, обычно имеет одну особую силу за каждый модификатор премии Харизмы, плюс одну за каждые 8 КХ.

Некоторые силы требуют спас бросок. В этом случае СЛ равна 10 + КХ существа + премия Харизмы существа. Некоторые из способностей требуют уровень заклинателя. В этом случае заклинание действует, как будто его применил колдун или клирик с уровнем равным КХ неупокоенного мертвеца, или минимального уровня, необходимого для применения этого заклинания, смотря что больше.

Силы скорости

Кое-где говорят, что мертвые быстры. И я постараюсь убедить вас в этом, так как видел это собственными мертвыми глазами.

Я преследовал существо по имени Веретено, чтобы расплатиться с мадам Реньер. Его прозвали так, потому что после смерти оно получило возможность растягивать свои конечности.

При жизни, веретено замучил и убил десятки молодых людей. Он был вынужден делать это, видишь ли. Его психическое Стремление заставило его подняться из могилы и продолжить свое извращенное занятие.

Веретено было очень, очень сложно отслеживать. Во-первых, оно не оставляло следов, кроме отвратительных останков своих жертв. И, похоже, оно появлялось сразу в разных городах.

Силы скорости

Мертвые быстры (св)

Увеличение РС: +0

Существо с этой силой может передвигаться с пугающей скоростью. Если ему нужно пересечь расстояние свыше 1 мили, существо двигается в 4 раза быстрее обычной скорости бега. В это время оно выглядит, как будто просто идет, но каким то образом всегда находится впереди преследователей.

Существо может использовать эту способность, только если преследует какую-то цель. Например, оно не может использовать эту способность, чтобы сбежать от противников. Если цель существа оказывается на расстоянии 1 мили, то сила прекращает действовать.

Бесследная поступь (св)

Увеличение РС: +0

Существо с этой способностью не оставляет следов, даже самых мелких. Любые попытки выслеживать его, с помощью Выживания обречены на провал, также как и попытки найти улики с помощью проверки Поиска. Существа с этой способностью все еще могут оставлять след в эфирном резонансе. Однако, его можно преследовать, искать магическим способом или шпионить за ним, если существо не позаботилось скрыть себя другими способами. Те следы, которые существо оставляет намеренно, можно найти как обычно.

Связь с землей (св)

Как аналогичная способность покорных мертвецов (смотрите Главу вторую: Покорные мертвецы).

Поступь темного духа (св)

Увеличение РС: +1/4

Существо получает +30 премию на все проверки Прыжков и не имеет максимальной дистанции для прыжков. Также существо получает способность применять падение пера, как свободное действие, однако это заклинание действует только на существо, и не на кого больше.

Существо сразу совершало убийство не только в разных городах, но порой одной и той же ночью. Поначалу я решил, что это даже не неупокоенный мертвец, или что оно способно как-то перемещаться по Туманам.

Наконец, однажды вечером я заметил Веретено и рискнул последовать за ним. Но как быстро я не бежал, нас все время разделяло какое-то расстояние, хотя оно всего лишь шло. Какая-то неестественная сила увеличивала расстояние между нами. Наконец, мне удалось его настигнуть, вычислив какую жертву он выберет следующей. Но это было очень нелегко.

Когда встречаетесь с неупокоенными мертвецами, знайте, что многие из них способны изменять способ своего перемещения. Некоторые из них развивают скорость, только чтобы настигнуть свою жертву. Другие могут с помощью Туманов оказаться там, где пожелают. Оцените, способно ли существо на это, прежде чем столкнуться с ним, иначе оно способно ускользнуть от вас.

Силы ненависти

Дайте мне рассказать вам о ненависти. Некоторые встают между мной и моей целью. Некоторые намеренно, другие нечаянно. Мне нет дела до причины: те, кто встают между мной и моей целью будут уничтожены. Такова сила Стремления. Она заставляет тебя ненавидеть тех, кто мешает тебе; и заставляет любить, тех, кто тебе помогает. Насколько же оно могущественно!

Однажды мне перешел дорогу могущественный человек. Этот человек, Иван Дилисния, сказал мне, что знает кое-что о моем убийце. И если я избавлюсь от группы авантюристов, мешающих ему, то он передаст мне эту информацию.

Что-ж, я сделал, что он хотел. Но вскоре после этого, я понял, что Дилисния солгал; он не знал ничего. Мало того, он смеялся надо мной и называл меня пешкой и марионеткой. Я пришел в

ярость и набросился на него, но Ивана окружили его люди. Они рубили меня топорами. Они пронзали меня копьями. Как безумные дворняги они отрывали от меня конечности. Но тут я осознал, что мое тело складывается воедино. Чем больше я ненавидел их, чем больше я переполнялся злобой и яростью, тем быстрее склеивались мои кости. Моя рука стремительно проползла по полу и приросла к телу. Моя плоть восстанавливалась.

Я растерзал людей Дилиснии в клочья. С нечеловеческой силой я искалечил их тела. Когда Дилисния бежал, кровью его людей я нацарапал на стене сообщение о возмездии. Кости его людей не склеивались также как и мои. Я думаю, что они просто недостаточно этого желали.

Вот, детектив, какова сила ненависти. С помощью нее я получил возможность восстанавливать мое неживое тело. Та же сила заставляет неупокоенных вставать снова и снова, преследовать их добычу и чувствовать, когда к ним приближаются.

Ненависть, это сила, которая питает неупокоенных мертвецов. Они ненавидят тех, кто стоит между ними и их Стремлением. Молись, чтобы ты никогда не встал на моем пути.

Страх и ненависть

Эти силы питает экстраординарная воля и желание существа, в погоне за своим Стремлением.

Дикая вражда

Увеличение РС: +1/4

Нежить чувствует враждебность к какому то типу людей. Тип может определяться классом персонажа (например, аристократ, боец, плут), профессией (например, плотник, купец, музыкант), или внешностью (например, молодежь, блондинка, высокий мужчина). При встрече с этим типом нежить из-за своей враждебности получает +2 на атаку и повреждения, но только против них. Если у нежити есть какой-то конкретный враг, например

конкретный персонаж, то премия к атаке и повреждениям возрастает до +3.

Непревзойденный охотник (св)

Увеличение РС: +1/4

Существо обладает сверхъестественной особенностью выслеживать свою добычу. Существо всегда знает, в каком направлении находится его враг, но не знает насколько он далеко. Некоторые из существ, обладающие этой способностью могут менять свои цели. Например, неупокоенный серийный убийца может выбрать из нескольких различных целей. Другие существа с этой силой привязаны к конкретной личности. Например, ревенант, привязан только к своему убийце. Эта сила действует за пределами закрытых границ домена, но не дает неупокоенному никакой особой возможности, чтобы ее пересечь.

Неумирающий (св)

Увеличение РС: +1/4

Ненависть существа настолько сильна, что постоянно поднимает его из земли, даже после его разрушения. Существо с этой способностью обычными способами невозможно убить навсегда. Если их опустить в -10 хитов, то существо перестает функционировать, но вновь поднимается следующей ночью.

Даже если существо уничтожить, сжечь или дезинтегрировать, его немертвый дух заполняет ближайший труп и встает через 1к3 ночей. В течение недели труп медленно меняется, принимая облик первоначального существа. Некоторые из таких существ обладают особой слабостью, или получают окончательный покой, после завершения своей задачи.

Палач (зк)

Увеличение РС: +1/4

Эта способность чаще всего встречается среди нежити ставшей неупокоенной, чтобы отомстить за свою казнь, которую они сочли несправедливой. Они получают возможность управлять оружием, которое забрало их жизнь. Таким образом, те, кто погибли на виселице, могут *оживлять веревку*. А те,

кто были обезглавлены, способны оживлять топоры (как заклинание *телекинез*). Заклинание можно применять три раза в день.

Чувство территории (зк)

Увеличение РС: +1/4

Существо ненавидит тех, кто входит на его территорию или грабит его сокровища. Эта способность предупреждает нежить, когда любое разумное существо проникает в его логово. Также существо может магически наблюдать за своим логовом, когда пожелает. Он может делать это, как колдун, с уровнем равным его КХ, применивший заклинание *магическое наблюдение* и имеющий премию к навыку Магического Наблюдения 12 + модификатор Интеллекта. Если у существа уже есть навык Магическое Наблюдение, то оно берет большее значение.

Логовом существа считается любая постройка, например, несколько комнат, склеп или пещера, не превышающие 100 футов в диаметре. Эта сила не работает на такой неопределенной местности как, например, лес или болото. Если постройка больше чем 100 футов в диаметре, то чувство территории действует только в том месте постройки, которое входит в эти 100 футов.

Защититься от чувства территории можно с помощью *незасекаемости* или любого другого эффекта, защищающего от магического наблюдения. Когда вы делаете проверку уровня заклинателя, чтобы прорваться через защиту, существо использует свой КХ вместо уровня.

Глиф защиты (зк)

Увеличение РС: +1/4

В этом существе пылает ненависть к тем, кто вторгается в его логово. Чтобы защитить свое логово оно использует *глиф защиты*. Существо может оградить логово одним *глифом защиты* за каждые два своих КХ. Если оно создает больше этого количества, то исчезает один из предыдущих глифов, существо само выбирает какой. Создание глифа

занимает 10 минут и провоцирует случайную атаку.

Логовом существа считается любая постройка, например, несколько комнат, склеп или пещера, не превышающие 100 футов в диаметре. Эта сила не работает на такой неопределенной местности как, например, лес или болото. Если постройка больше чем 100 футов в диаметре, то чувство территории действует только в том месте постройки, которое входит в эти 100 футов.

Зона убийств

Увеличение РС: +1/2

Неупокоенные мертвецы с этой силой часто движимы психической ненавистью. Обычно они используют эту силу, чтобы совершать свои ужасные деяния и преступления, не оставляя свидетелей. Нежить с этой силой может создавать магическую, неподвижную сферическую зону 10 футов в диаметре. Все существа и объекты в этой зоне невидимы и неслышимы тем, кто за ее пределами. Существа в этой зоне могут видеть, слышать и взаимодействовать друг с другом как обычно; могут даже нападать друг на друга, не сбивая свою невидимость и бесшумность.

Покинув зону, существо проявляется, но остальные все также невидимы. Существо в зоне развеивает свою невидимость, если нападает на кого-то, за ее пределами, но другие в зоне остаются невидимыми.

Зона убийств длится количество минут равное КХ нежити. Эту силу можно использовать ограниченное число раз в день (обычно три), которое определяет Мастер.

Атаки взглядом

Атак взглядом можно избежать, если не смотреть в глаза существа. Смотрите «Атаки взглядом» в Главе третьей *Книги Мастера*, чтобы узнать, как подробно они происходят. У неупокоенного мертвеца может быть более одной атаки взглядом, но такие случаи очень редки. Если у него их более одной, то существо должно выбрать какую из них использовать в каждом конкретном случае. Существо может менять тип атаки взглядом на свою инициативу, как свободное действие. Никакое существо не может использовать сразу две атаки взглядом одновременно.

Смертоносный взгляд (св)

Увеличение РС: +1 1/2

Эта сила встречается у тех несчастных, что были уничтожены прикосновением истинного зла. Неспособные осознать свою смерть и осмыслить, что с ними сделали, эти существа бродят по земле, пока не смирятся со своими страданиями.

К сожалению, разрушившее их разум зло до сих пор осталось в их проклятых глазах, и делают то же самое, если кто-то встретится с ними взглядом. Те, кто сделают это, должны сделать спас бросок Стойкости или умереть, если они в 30 футах от существа. Те, кто дальше должны сделать спас бросок Безумия, так как расстояние защищает их от всего того ужаса, что таится в немертвых глазах. Те, кто погиб от этой силы обычно сами поднимаются как нежить, и обречены на беспокойное посмертие, пока не рассчитаются с тем злом, что убило их.

Страшный взгляд (св)

Увеличение РС: +1/4

Любой, кто встретится взглядом с этим существом, должен бросить спас бросок Воли. Те, кто его завалят, разворачиваются и бегут 1к4+1 раунда. Эту способность можно брать более одного раза. Если ее взять снова, то объект должен сделать спас бросок Воли, или сворачивается в клубочек и становится *беспомощным* на 1к4+1

минуты. Это действующий на разум, эффект страха.

Парализующий взгляд (св)

Увеличение РС: +1/4

Любой, кто встретится взглядом с этим существом, должен сделать спас бросок Воли. Те, кто завалит, парализованы на 1к4+1 минуты. Эта способность является магическим эффектом страха.

Слепое зрение (св)

Увеличение РС: +1/4

Смотрите Главу 3 *Книги Мастера*, чтобы узнать, как оно действует.

Развеивающий взгляд (св)

Увеличение РС: +1/4

Взгляд существа может развеивать магические эффекты как заклинание *развеять магию*. Эта способность не атака взглядом, а сверхъестественная способность, требующая стандартного действия. Оно не провоцирует случайную атаку. Делая проверку уровня, существо использует вместо уровня свой КХ. Эту силу можно использовать ограниченное число раз в день (обычно три), которое определяет Мастер.

Силы дурного глаза

Некоторые утверждают, что глаза – зеркало души. Если это так, то, что можно увидеть в глазах неупокоенных мертвецов?

Именно из бездушных провалов своих глаз многие неупокоенные мертвецы вызывают свои силы, как знаменитые вистани или страшные вампиры. Эта сила может присутствовать даже у скелетных неупокоенных, не имеющих глаз вообще. Простого взгляда в пустые глазницы неупокоенного мертвеца хватает, чтобы эта способность начала действовать.

Своими бездушными глазами неупокоенный может приковать своим взглядом существо к месту, как мотылька. Живодер из Валлаки имел сразу две силы, каждую из которых он выпускал из одного из своих разноцветных глаз. Когда существо,

немного повернув голову влево, смотрела на свою несчастную жертву своим желтым глазом, то той приходилось двигаться вперед, не понимая что ее влечет в этом уродливой, сухой твари. Затем Живодер разворачивался к ней своим голубым, прозрачным глазом и парализовал жертву.

Живодер любил соскребать плоть с еще живой жертвы. Время от времени он приглашал меня посмотреть на его ритуалы. Порой, ради забавы я соглашался на это.

Жертвы всегда были неподвижны, во время свежевания, прикованные к месту глазом. Ничто не двигалось на их телах, только маленькие слезинки скатывались с краешка глаза.

Гипнотизирующий взгляд (св)

Увеличение РС: +3/4

Цель этой силы должна сделать спас бросок Воли. При завале на существо накладывается эффект заклинания *подчинение*. Эффект длится 1к4+1 минут.

Внушающий взгляд (св)

Увеличение РС: +1/4

Цель этой силы должна сделать спас бросок Воли. При завале на существо накладывается эффект заклинания *предложение*. Эффект длится пока предложение не будет выполнено.



Силы ауры существа

Некоторые люди могут потрясти всех в комнате, лишь войдя туда; заставить толпу замолчать, просто подняв руку. Быть в присутствии таких людей, это само по себе запоминающееся событие.

Не менее запоминающимся является присутствие могучих мертвецов. Эти существа могут внушать гораздо большее, чем благоговейный трепет. Одни внушают страх; другие разрушают жизнь, просто приближаясь к ней. Не важно, какой эффект, эта сила всегда идет от одного источника – от искаженной воли неупокоенного мертвеца. Желание настолько велико, что порой оно даже изменяет и заражает воздух вокруг них.

Я расскажу тебе о том, чему свидетелем стали мы с Миралисом Декардом, когда сидели у него однажды вечером. Он попросил меня помочь ему найти могущественного неупокоенного мертвеца, которого местные называли Пепельный Человек. Пепельный Человек периодически появлялся в этих местах в течение 10 лет, сжигая части леса и фермерских угодий; таким же образом он порой убивал домашних животных, но недавно он стал делать то же самое и с людьми.

За разговором мы размышляли о способностях существа. Мы были уверены, что он обладает возможностью сжигать других, так как находили только кости и пепел после него. Однако мы ошибались.

Когда Миралис склонился над одной книгой из своей многочисленной коллекции, я заметил нечто в углу комнаты. Это была простая мышка, но с ней что-то происходило.

Я видел, как глаза мышки превращаются в дыры. Существо запищало, когда из них полезли личинки. Она рухнула наземь, и ее тело открылось, а из него поползли различные черви и жуки, пожирая ее. За мгновение существо превратилось в ничто.

Я хотел предупредить Миралиса, но он уже сам узнал об этом феномене. Когда я посмотрел на него, то заметил, что он

смотрит на окно. Оглянувшись, я увидел, что растения, подвешенные к нему тоже загнивают. Прямо на моих немертвых глазах они становились коричневыми, затем серыми, и, наконец, превращались в пепел.

Но вскоре я понял, что Миралис смотрел не на растения – он смотрел на то, что было за ними, за окном. Присмотревшись, я тоже увидел это – темный силуэт, спускающийся с далекого холма. Пепельный Человек пришел.

Он не сжигал все вокруг себя, как мы когда-то думали. Он выпивал саму жизнь.

Разумеется, аура Пепельного Человека не подействовала на меня, и я разделался с существом своими обычными методами. Однако Миралису Декарду повезло меньше. Когда я вернулся, после того, как прикончил Пепельного Человека, от знаменитого охотника остались только черви.

До сих пор моя точка зрения не изменилась. Даже присутствие неупокоенного мертвеца может быть могущественным оружием.

Силы порочного касания

Желание развращает. Некоторые из неупокоенных мертвецов настолько испорчены своим Стремлением, что полностью погружаются в него и заражают своей порочной природой все к чему прикоснуться.

Такой способностью обладал неупокоенный мертвец по имени Нимуэ из Валакана. Нимуэ умела совершенно маскироваться; так совершенно, что даже сумела обмануть меня.

Нимуэ нравилось танцевать с молодыми людьми. После недель ухаживаний, флирта и светских игр, она приглашала молодого любовника в свое личное поместье. Затем она приказывала своему личному струнному квартету играть для них в бальной комнате. Это была изысканная комната, наполненная зеркалами, в которые Нимуэ могла себя видеть.

В этой комнате молодая парочка начинала танцевать. Они кружились в танце под слабым светом свечей. И рано

Темные ауры

Темную ауру неупокоенный мертвец может включать и выключать как свободное действие. Стоит отметить, что существо не сможет спрятаться с включенной аурой, настолько погано и могущественно только одно ее присутствие.

Призрачный огонь (св)

Увеличение РС: +1

Существо может поджигать темным огнем все, чего оно коснется. Пламя этого странного огня абсолютно черное, как тени. Призрачный огонь распространяется со скоростью два 5 футовых квадрата в раунд и затухает через 10 раундов. Любой, кто коснется пламени, должен сделать спас бросок Стойкости или получить один негативный уровень.

Аура страха (св)

Увеличение РС: +1/2

Любой в ауре существа должен сделать спас бросок Воли (СЛ 10 + КХ существа + модификатор Харизмы существа) или бежать 1к4 раунда. Радиус ауры может различаться. Умертвие с аурой страха (60) внушает страх всем в 60 футах от себя. Способность можно брать дважды. Если она взята снова, то те, кто завалил, не бегут, но начинают *дрожать* (-2 моральный штраф к атакам, повреждениям и спас броскам).

Аура холода (св)

Увеличение РС: +1/4

Присутствие этого существа замораживает даже воздух вокруг него. Размер ауры различается от существа к существу, но не больше 60 футов. Те, кто находятся в ауре, получают 1к4 холодных повреждений каждый раунд. Способность можно брать дважды. Если она взята снова, то те, кто в ауре должны сделать спас бросок Стойкости. Те, кто завалит, подхватывают гипотермию и устают (смотрите «Сводку состояний» в Главе 3 *Книги Мастера*).

Зона смерти (св)

Увеличение РС: +1/2

Присутствие существа высасывает жизнь из растений, животных и даже из почвы. Те, кто в 60 футах от ауры должны делать спас бросок Стойкости каждый раунд. Те, кто завалил, получают 1 пункт временных повреждений Сложения. Если Сложение опустится до 0 или меньше, существо умирает. Существо с этой силой высасывает жизнь из земли, оставляя за собой сухую и пепельную землю.

Эту способность можно брать дважды. Если ее взять во второй раз, то существо получает высасываемую жизнь. Оно получает быстрое лечение 3, когда рядом растения или здоровая почва. За каждый пункт Сложения, который высасывает из существа, оно получает 2 временных хита. Оно может превысить свои хиты в два раза, но теряет все лишние через 24 часа. Повреждения в первую очередь снимаются с этих хитов, в отличие от тех хитов, что получены при ярости. Увеличьте РС существа еще на +1, если эта способность взята дважды.

Нечистая аура (св)

Увеличение РС: +1/4

Существо источает нечистое присутствие, которое действует на всех, кто в пределах ауры. Размер ауры различается от существа к существу, но максимум может достигать 60 футов. В пределах ауры местность так испорчена, как будто на нее применено заклинание *нечистое место*. Тем не менее, в нее нельзя вставить дополнительные эффекты (*благословление, лечение, зона правды* и так далее). Паладины могут засекать нежить с этой способностью, как бесов; смотрите Главу вторую **Сеттинга Равенлофт**.

или поздно молодой человек неизбежно замечал их отражение в зеркалах.

Реакция у них была самая разная. Некоторые рыдали, другие впадали в ярость, третьи были шокированы. Но в конце они все погибали. Пока Нимуэ танцевала с ними, ее касание высасывало

из них жизненную эссенцию, и любой ее танец заканчивался тем, что ее партнер падал наземь постаревшим и высушенным остовом.

Видишь ли, Желание Нимуэ оставаться вечно юной было настолько сильно, что

позволяло высасывать юность из других простым прикосновением.

Но ты уже знаешь это, не так ли, детектив? Ведь это ты победил ее.

Прикосновение тьмы

Существа с касательными способностями никогда не имеют больше одной такой способности. Касательные атаки требуют успешного попадания естественной атакой (обычно когтями или ударом).

Высасывание энергии (св)

Увеличение РС: +1

Существо может высасывать жизненную энергию из тех, кого коснется. Большинство нежити накладывают при каждой атаке только один негативный уровень; и только самые могущественные и злые способны накладывать сразу два. Каждый наложенный негативный уровень лечит неупокоенному мертвецу 5 хитов (для подробностей смотрите сноску «Лечение» в Главе пятой: Слабости).

Пьющий жизнь (св)

Увеличение РС: +1 1/2

Это существо не только высасывает жизнь, но и увеличивает с ее помощью свою силу. Каждой успешной атакой касания оно наносит один негативный уровень. За каждый негативный уровень, оно получает +10 хитов, +1 к атаке и +1 к повреждениям. Эти хиты включают в себя 5 хитов, вылеченных высасыванием энергии (для подробностей смотрите сноску «Лечение» в Главе пятой: Слабости).

Вливание (св)

Увеличение РС: +1

Прикосновение нежити с такой силой наполнено негативной энергией. Когда она бьет живых, эта энергия передается им, сжигает и уничтожает силы жизни в теле. Жертвы должны сделать спас бросок Стойкости (СЛ 10 + КХ существа + модификатор Харизмы существа) или оно получает 1 пункт повреждений каждый раунд пока не умрут или на них не будет применена *защита от негативного плана* или *нейтрализация яда*.

Нечистое касание (св)

Увеличение РС: +3/4

Настолько злое прикосновение этого существа, что оно наносит +2к6 нечистых (злых) повреждений тем, кто доброго мировоззрения. Это существо получает премию к повреждениям тогда и только тогда, когда использует естественные атаки. Оно не получает ее когда сражается оружием или использует другую касательную атаку.

Гибельное касание (св)

Увеличение РС: +1

Те, кого существо коснется естественной атакой или простым прикосновением, должны сделать спас бросок Стойкости или *оглушаются* на один раунд. Оглушенные существа не могут действовать, теряют премию Ловкости и противник получает +2 на атаки по ним. Констракты, слизи, растения, нежить и бесплотные существа иммунны к критическим попаданиям и оглушить их нельзя.

Силы чистого зла

Только злые неупокоенные мертвецы могут обладать этими силами.

Оживление мертвого (зк)

Увеличение РС: +1

Раз в день нежить может применять оживление мертвого как колдун 12 уровня. Эту способность можно брать дважды. Если ее взять во второй раз, то существо может попытаться убить и реанимировать одно живое существо, как покорную нежить. Второе использование этой силы требует успешную атаку касанием и, чтобы избежать эффекта, цель должна сделать спас бросок Стойкости (СЛ 10 + 1/2 КХ существа + модификатор Харизмы существа). Если спас бросок завален, то существо мгновенно умирает и через 1к4 раунда встает как покорная нежить.

Власть над малой нежитью (св)

Увеличение РС: +3/4

Это существо может повелевать живыми мертвецами с меньшей Харизмой чем у него, как будто оно злой клирик с количеством уровней, равным своему КХ. Это занимает стандартное действие. Если существо может создавать исчадий, то они всегда фанатично лояльны к нему и подчиняются ему без вопросов, не заботясь о собственной безопасности или своих желаниях.

У некоторых повелителей нежити есть более могущественная вариация этой способности; они могут мысленно управлять любой нежитью определенного типа (например, зомби или скелетами) в пределах видимости как стандартное действие. Также они могут использовать чувства любой нежити этого типа, в пределах одной мили, как будто они стоят на месте своего раба.

Черное дыхание (эк)

Увеличение РС: +1/2

Это существо может выдыхать пагубное облако из своего тела. Облако принимает форму конуса и имеет длину от 10 до 60 футов. Те, кто в пределах облака должны

сделать спас бросок Стойкости (СЛ 10 + 1/2 КХ существа + модификатор Харизмы существа) с -6 нечестивым штрафом, или на них накладываются эффекты *заразы*. Альтернативно *зараза* может принять вид нечестивой ауры 90 футов в диаметре. Когда живые существа впервые входят в ауру они должны сделать спас бросок Стойкости (такая же СЛ, но нет нечестивого штрафа) или заражаются.

Существа, завалившие спас бросок на 10 и выше немедленно умирают и оживают как покорная нежить под властью своего убийцы.

Адский смех (св)

Увеличение РС: +1

Эта способность – коронный номер веселых роджеров, полных ненавистей останков пиратов, погибших в море. Эти существа все время безумно смеются, радуясь любой возможности напугать тех, кто в море, и отомстить за свою безвременную смерть.

Самое ужасное, что веселый роджер может заражать противников булькающим хихиканьем. Любой в 30 футовом радиусе от этой нежити должен сделать спас бросок Воли (СЛ 10 + 1/2 КХ существа + модификатор Харизмы существа) или на него воздействует *уродливый смех*, как будто его применил колдун 7 уровня, кроме того, что за раунд смеха жертва теряет 1к4 постоянных пунктов Сложения и эффект длится пока жертва не умрет, эффект не будет развеян или не будет использовано заклинание *восстановления*. Потерянное Сложение можно также восстановить с помощью обычного повышения характеристики при росте в уровне.

Пугающий плач (св)

Увеличение РС: +1/2

Раз в день существо может издать влияющий на разум звуковой эффект. Этот эффект может выглядеть как угрожающий смех, печальная песнь или демоническая молитва. Расстояние этой силы варьируется от существа к существу, но не может превышать 100

футов. Те, кто попадают в радиус эффекта и услышат звук, немедленно вспоминают самое пугающее, что они видели в своей жизни. Несчастные жертвы делают спас бросок Ужаса (СЛ 10 + КХ существа + премия Харизмы существа). Эта сила не действует на Невинных.

Телекинез (зк)

Увеличение РС: +1/4

Это существо может манипулировать предметами силой воли. Оно должно концентрироваться, но делает это по желанию. Во всем остальном эта способность работает как заклинание *телекинез*.

Собственная тень (зк)

Увеличение РС: +1/4

Как стандартное действие существо может заставить собственную тень отделиться от тела. Тень имеет все способности тени (смотрите *Книгу Монстров*). Владелец может видеть и слышать через тень, как будто все время находится возле нее.

Тень и владелец имеют телепатическую связь, позволяющую им разделять чувства и общаться друг с другом. Если эта связь разрывается, то тень мгновенно гибнет. Если тень гибнет, то существо до конца дня теряет свою тень.

Пересадка лица (св)

Увеличение РС: +1/4

Существо может принимать облик любого, кого оно убило. При этом неупокоенный мертвец сдирает кожу с жертвы и надевает ее на себя. Процесс занимает около 30 минут. Когда кожа надета, тело изменяется, чтобы в точности под нее подходить. Поэтому неупокоенный мертвец может быть толстым или худым, высоким или низким. Он будет напоминать убитую жертву, как будто на него применено заклинание *изменить себя*. Как и при этом заклинании, он получает +10 премию ко всем проверкам Маскировки.

Единственный недостаток пересадки кожи, что она рано или поздно сгнивает.

Постепенно разрастаются дыры, в которых виднеется гнилая плоть неупокоенного мертвеца. Кожа держится около 3 дней, без следов гниения. Каждый день после третьего добавляет кумулятивный -2 штраф обстоятельства к проверкам Маскировки. Когда штраф достигнет -10, кожа окончательно слезает с тела.

Силы чистого зла

Некоторые силы невозможно классифицировать. Эти силы, похоже, идут от самой природы неупокоенного мертвеца и не подходят ни под одну из категорий.

Кроме, возможно, одной. Все существа, обладающие описанными ниже силами, полностью и бесповоротно преданы злу. Поэтому, я категоризировал их как силы чистого зла, так как только абсолютно жестокие, злые и порочные существа из нашего рода могут обладать ими. Я не называл тех, о ком я говорил ранее злыми, так как ими двигало их великое Стремление. Их нельзя винить за их поступки, как нельзя винить бешеного пса, за то, что тот загрыз кролика.

Но некоторых из нас, забавляет наше состояние; они испытывают огромное удовлетворение от своего Стремления. Для них Стремление не принуждение, а свободный выбор. Кроме того, из-за любви к своему Стремлению, они будут стараться как можно лучше «украсить» его.

Неупокоенные мертвецы, которым нравится убивать, превратят убийство в жуткое искусство. Неупокоенные мертвецы, которым нравится собирать сокровища, делают приманки, заманивая прохожих в свое логово. Те, кто наслаждаются возмездием, мучают не только саму жертву, но и ее семью.

Да, детектив, вот этими неупокоенными мертвецами тебе нужно заниматься, так как в отличие от меня с ними нельзя договориться. Им слишком нравится их Стремление. Они будут обманывать и манипулировать, потому что им нравится их Стремление, а не будут искать помощь как я.



Бойся этих существ, детектив – они странные и непредсказуемые. Им нравится их Стремление, и они будут в ярости, если ты встанешь у них на пути.

Комментарии авторов: в конце мы хотим рассказать о двух необычных способностях, с которыми столкнулись лично. Первая привлекла наше внимание, когда наша знакомая Мадлен Артур была найдена задушенной в своей кровати. Странно, но окон в комнате не было, дверь была закрыта, а единственный ключ висел на поясе у Мадлен. Своей магией Мадлен защитила свою комнату от магического и эфирного вторжения. Казалось, попасть туда было невозможно, но все же там кто-то побывал.

Расследуя ее убийство, мы поняли, что многое не знали о своей подруге. В тайной комнате, под ее камином, мы нашли библиотеку, набитую книгами, описывающими самую ужасную магию и

лабораторию, полную научных и магических инструментов. Самым важным из этих предметов, хотя мы это и не поняли сразу, оказался человеческий скелет, в открытом ящике.

В дневниках Мадлен упоминалось, что она заманила к себе в дом ночную бабочку, пообещав еду и кров. К сожалению, мотивы Мадлен были совсем не гуманными; в еду было подмешано снотворное и ее жертва очнулась привязанной к лабораторному столу в лаборатории Мадлен. Колдунья аккуратно сняла всю плоть с костей, чтобы изучать ее скелет. Плоть, сохранившуюся практически одним куском, она выбросила. Такова была злоба проститутки, за столь жестокое с ней обращение, что она стала неуспокоенным мертвецом, чтобы отомстить. Оставшись без костей, она легко проникла в спальню Мадлен под дверь, и задушила ее во сне.

Другая особая сила больше похожа на побочный продукт немертвого тела, чем вообще на силу. Водная нежить становится грузной и пропитывается водой, из-за долгого погружения. Поэтому бойтесь те, кто желает уничтожить нежить терзающую моряков и речных торговцев: промокаящая плоть лацедонов, веселых роджерсов,

морских зомби, защищает их от огненных атак и делает их полностью иммунными к водяным и холодным атакам. Также они отлично плавают и в воде чувствуют себя как дома, так что приготовьтесь к серьезной битве.

- Дж и Л ВФ

Силы тела

Эти силы происходят от состояния тела неупокоенного мертвеца и дают ему несколько неожиданных особенностей.

Водный

Увеличение РС: +1 1/2

Водная нежить получает скорость плавания равную их обычной земной скорости. Также они получают сопротивление огню 20 и иммунитет к водяным и холодным атакам.

Некоторая редкая нежить, проводящая больше времени в воде, чем на земле, получает -2 моральный штраф ко всем атакам, спас броскам и проверкам вне воды. Увеличение РС у таких существ всего +1/2.

Бескостный

Увеличение РС: +1/2

Бескостная нежить весьма гибка. Если их тело достаточно влажное, она может пролезть в удивительно маленькие дыры. Время необходимое, чтобы протиснуться в дыру, длиной в 1 фут зависит от размера нежити, как показано в Таблице 4-1 ниже. Бескостная нежить может проникать в дыры большего диаметра не задерживаясь.

Таблица 5-1: Скорость движения бескостных

	Огромный	большой	средний	маленький	крошечный
1 фут	движение	движение	движение	движение	свободное
9 дюймов	полное	движение	движение	движение	движение
6 дюймов	2 раунда	полное	движение	движение	движение
3 дюйма	5 раундов	2 раунда	полное	движение	движение
2 дюйма	-	5 раундов	2 раунда	полное	движение
1 дюйм	-	-	5 раундов	2 раунда	полное
1/2 дюйма	-	-	-	5 раундов	2 раунда
1/4 дюйма	-	-	-	-	5 раундов

Бескостная нежить должна быть влажной, иначе быстро теряет всю свою гибкость. Если она не смачивается в воде хотя бы раз в неделю, то может проникать только в те дыры, которые нормальны для ее размера, и получает качество *только частичные действия*.

Только частичные действия

Увеличение РС: -1

Нежить может делать только частичные действия.

Заключение

К сожалению, Аланик Рэй больше не переписывается и не встречается с Ратиком Убелом. После нескольких недель безрезультатных поисков, Убел устал от медлительности расследования. Он все реже и реже встречался с Великим Детективом, и, наконец, вообще прекратил с ним контакт. Последнее, что пришло от него к нашим друзьям, это была записка, приколотая к входной двери, которую мы приводим ниже.

Я устал от вопросов. Где улики? Только ты можешь добыть зацепки, которые мне так нужны. Я должен найти своего убийцу. Разве я не ясно объяснил? Ты еще не понял, что во мне пылает безумие? Ты должен найти того, кому принадлежал этот клочок материи.

Я предупреждаю тебя, детектив, если ты не начнешь приносить результаты, то может всякое случится. Нет, я не пойду против тебя. Только не против Великого Детектива. Я выберу более простую цель, более легкую – возможно Артура Седгвика.

Ратик Убел

Мы привели это письмо, чтобы показать, как опасна работа охотника на нежить. Любое, даже самое незначительное действие может привести тех, кто вокруг вас к гибели, хотя и не навредит вам самим. Помните, что неупокоенные мертвецы могут временно нарушать законы природы, преследуя свои безумные цели. Неважно, насколько несчастными они вам покажутся, в первую очередь они негодяи, идущие на все ради своей цели и абсолютно бездушные монстры. Ратик Убел должен быть истреблен, вместе со всем своим родом. И хотя сострадание их положению достойно похвалы, оно легко способно сделать человека слепым к истинному характеру неупокоенного мертвеца и подвергнуть опасности все, чем вы дорожите.

Глава пятая: Слабости

Живые мертвецы, в отличие от призраков, обычно не обладают особыми уязвимостями, связанными с их прошлым; нет у них и большого количества слабостей, как у вампиров, однако они отнюдь не неуязвимы. Любой хороший охотник знает, что, обнаружив и исследовав слабые места добычи (пусть даже неживой) охотится на нее проще.

Мы снова хотим предупредить читателя, что информация в этой книге в целом и в этой главе в частности не является абсолютно точной для всех случаев. Охотник, который думает иначе представляет опасность, как для себя, так и для тех, кто с ним рядом. Трагедия может случиться и не сразу, но она так или иначе произойдет, если вы всегда будете полагаться на эти слабости, вопреки здравому смыслу.

Мужайтесь! Задача охотника на нежить состоит именно в том, чтобы найти слабое место у живых мертвецов и вернуть им вечный покой. Хорошее сочетание здравого смысла, храбрости и осторожности способно привести к этому с наименьшими потерями.

Обычные слабости

Как и следовало ожидать, некоторые из слабостей живых мертвецов, присутствуют почти у всех, а другие лишь у определенной породы или у отдельного представителя. Мы начнем наше обсуждение с распространенных слабостей, так как их применение на практике наиболее очевидно: святая вода, жреческое изгнание и магия. Все живые мертвецы, так или иначе, подвержены этим вещами.

Святая вода

Как всегда говорил ван Рихтен – святая вода, это самое важное оружие в арсенале охотника на нежить. Тот, кто знает, что встретится с живым мертвецом, должен обязательно позаботиться о ней. Стоит лишь один раз плеснуть, и нечистая

Святая вода и квинтэссенция

При прямом попадании святая вода наносит живым мертвецам 2к4 повреждений и 1, если на существо попали только брызги. Она считается гранатообразным оружием; подробности ищите в Главе 8 *Книги Игрока*.

Если оружие покрыто святой водой, то святая вода игнорирует естественную броню. Проведите обычную атаку. Если еехватило, чтобы поразить живого мертвеца без естественной брони, то он получает 1 повреждение от святой воды. Если атаки хватило, чтобы поразить полный КЗ, то оружие также наносит и обычные повреждения. После 4 успешных атак святая вода на оружие становится портиться.

Квинтэссенция описана в **Арсенале ван Рихтена**. Эта алхимическая жидкость наносит 3к8 повреждений нежити, но должна быть вколота или влита внутрь. Если просто поливать нежить *квинтэссенцией*, это не причинит ей вреда.

Только рубящее или колющее оружие можно эффективно смазать *квинтэссенцией*. В отличие от святой воды, квинтэссенция не наносит повреждений при касательной атаки, нужно поразить общий КЗ противника. Жидкость наносит 1к4 повреждений при первой атаке и 1 при второй, а затем загрязняется.

Одной фляги святой воды достаточно чтобы смазать одно среднее оружие, два маленьких или четыре мелких. Чтобы смазать два больших оружия потребуется две фляги. Нанесение жидкостей на оружие занимает стандартное действие и вызывает случайную атаку. На повреждения от этих жидкостей не влияет сопротивление повреждениям, и оно не лечится регенерацией (однако быстрое лечение действует нормально).

Гадючье оружие и шприцы описаны в **Арсенале ван Рихтена**.

плоть живого мертвеца будет гореть как от кислоты, а если попасть по нему открытым флаконом, то можно уничтожить его раз и навсегда. Разумеется, проблема, в том, чтобы накрыть как можно большую местность святой водой. Мы рекомендуем всегда использовать только открытые флаконы. Закрытые флаконы могут не разбиться после контакта с жертвой, и это может дать существу приблизиться к вам. А при открытом флаконе, часть святой воды может пролиться зря, но шанс что она попадет на существо намного больше. В конечном счете, именно так их чаще всего используют во время охоты.

Другая альтернатива, это использование *гадючьего* оружия или шприца, чтобы вколоть жидкость или нанесение святой воды на оружие. Как *гадючье* оружие, так и шприц способны сразу ввести жидкость в плоть нежити и причинить максимальные повреждения. Эти приборы эффективны, даже если живой мертвец иммунен к повреждениям от немагического оружия: само оружие на монстра не действует, а для того, чтобы ввести святую воду, обычно необходим лишь контакт.

Нанесение святой воды на оружие несет похожий, но менее действенный эффект. В ране остается лишь небольшое количество святой воды, но даже этого количества хватает, чтобы жечь и раздражать немертвую плоть. Повреждения будут эквивалентны тем, что живой мертвец получает от брызг святой воды. К несчастью, нечистая плоть живого мертвеца быстро портит святую воду, поэтому необходимо постоянно смачивать оружие заново.

Алхимическая *квинтэссенция*, как утверждают, оказывает на нежить точно такое же влияние, хотя нам так и не представился случай испытать ее в бою. Надеемся что те, кто испытали, напишут нам, как прошел эксперимент с этой таинственной жидкостью — мы всегда рады переписке с другими охотниками.

Изгнание

Почти все благие религии имеют какую-то силу над нежитью. Живые мертвецы — злые существа, и в этих религиях они справедливо рассматриваются как величайшее богохульство. Праведный гнев позволяет жрецу провести через себя позитивную энергию и с помощью нее отогнать или даже уничтожить живого мертвеца силой своей веры. Другие жрецы могут проводить негативную энергию, чтобы заставить нежить повиноваться. Хотя это кажется более полезной способностью (ведь это позволяет сравить силы некроманта друг с другом, вместо того чтобы просто изгнать их), мы не рекомендуем авантюристам пытаться управлять нежитью таким или любым другим образом. Проведение через себя негативной энергии в любом случае подвергает опасности ваши души, а использование ее, чтобы управлять нежитью — это черная некромантия. Побеждать некромантов и нежить с помощью некромантии, это не очень мудрая тактика.

Стоит заметить, что жреческое изгнание тоже может подвести. Стремление, которое движет живыми мертвецами, часто делает их изгнание не такой простой задачей. В целом, чем могущественней нежить, тем сложнее ее изгнать.

Сопротивление изгнанию

Так как воля покорных мертвецов ломается при оживлении, у них отсутствует сопротивление изгнанию.

У всех голодных мертвецов есть сопротивление изгнанию +2.

Не все неуспокоенные мертвецы имеют сопротивление изгнанию, но у тех, у кого оно есть, оно равно сумме модификаторов Мудрости и Харизмы, (максимум +7).

Магия

Если святая вода, это самое важное оружие охотника на нежить, то заклинания – самое могучее и гибкое. Многие заклинания специально сделаны против нежити, и часто их можно применить с какого-то расстояния, не приближаясь к опасности.

Обычно живые мертвецы вообще не имеют сопротивляемости к магическим эффектам. Ни мы, ни один из тех с кем мы обсуждали эту тему, не встречал живого мертвеца, на которого бы не действовали заклинания, как в случае древних мертвецов и личей, но осторожность никогда не помешает, и если мы их не встречали, это не значит, что их нет. Если сопротивляемость существует, то, скорее всего, она волшебным образом вкладывается в нежить некромантом или является особой силой могучего мертвеца, ненавидящего магию при жизни или затаившего злобу на заклинателей после смерти.

Однако на некоторых живых мертвецов не действует определенный тип энергии, например холод или огонь. Как нежить все они иммунны ко сну, параличу и эффектам смерти и некромантии. Одержимость делает их нечувствительными к магии действующей на разум. Также помните, что мертвецы живут за счет негативной энергии, а не позитивной. Поэтому заклинания, которые наносят раны живым с помощью негативной энергии, лечат нежить и наоборот, заклинания, излечивающие с помощью позитивной энергии, причиняют ей вред.

Психология

Как мы упоминали в Главе первой: Некрология, живые мертвецы движимы Стремлением – глубокой психологической потребностью. Это Стремление, возможно, их самое слабое место: если вы вычислите Стремление, то вскоре вы одержите победу, а мертвец упокоится навек. Даже если Стремление невозможно прямо использовать против существа, с его помощью можно заманить живого мертвеца в ловушку или

Магические иммунитеты

Живые мертвецы иммунны ко всем заклинаниям, требующим спас броска Стойкости, если только они не действуют на предметы. Кроме перечисленных выше эффектов, живые мертвецы иммунны к повреждениям характеристик, высасыванию характеристик и высасыванию энергии.

Сопротивление заклинаниям, это экстраординарная способность; подробности ищите в Главе 3 в *Книге Мастера*. СЗ живого мертвеца равно $10 + 1/2$ его КХ + его модификатор Мудрости.

защитить невинных от опасности. Черный Всадник семьи Ульфио был ужасным наездником, появляющимся раз в поколение, чтобы забрать жизнь одного из членов семьи. Изучив историю семьи, мы узнали, что Всадник когда-то был следопытом у нее на службе, чья дочь была изнасилована и убита одним из



Ульфио. Мы начали предполагать, что Всадник может быть как-то связан с могилой своей дочери, и стали ждать у ее надгробия, в ночь, когда Всадник должен был возвратиться. И действительно, существо с грохотом вылетело из тьмы на своем скелетном скакуне, сразу, после того как стемнело и нам удалось заманить его в ловушку и уничтожить.

Развивая эту мысль, мы хотим напомнить читателю о Лиаме МакГоннале, эксцентричном тепестанском инквизиторе, обладающим талантом к обнаружению некромантов. В самом начале Инквизиции, расхитительница могил навела мстительное умертвие на деревушку, где жил МакГоннал. Проведя расследование, МакГоннал понял, что существо было вынуждено защищать древний храм, где оно было похоронено. Инквизитор, не медля, приказал деревенскому кузнецу сделать святой символ соответствующего бога для каждого жителя деревни. Когда умертвие пришло, оно не обращало внимания на тех, кто имел при себе святой символ, нашло расхитительницу могил и утащило украденную собственность и женщину (не имеющую святого символа) в храм. Стоит отметить, что умертвие защищало жителей деревни от этой женщины, когда та в отчаянье пыталась отобрать у них святые символы. Этот занимательный эпизод, показывает какую власть над живым мертвецом можно получить, разузнав о нем побольше.

Лечение мертвецов

После исчезновения ван Рихтена, так называемые специалисты выпустили десятки лженаучных книг, основанных на трактатах доброго доктора. Одна из самых известных, это *Молот Света*, написанная Клетусом фон Сарром из Валакана, в которой он заявлял, что нежить не может лечить раны естественным путем, так как у нее отсутствуют обычные биологические процессы, в том числе восстановление. Он советовал авантюристам нападать на нежить, отступать, при необходимости, и

Лечение

Живые мертвецы не лечатся естественным образом. Вместо этого они должны полагаться на магию, высасывание энергии или характеристик, регенерацию, быстрое лечение или питание.

Регенерация и быстрое лечение

Эти особые качества работают нормально, но некоторые живые мертвецы получают их только в какой-то определенной среде. Например, существо вынужденное защищать храм, может получить регенерацию, пока оно находится в его пределах, а пустынные зомби, могут обладать быстрым лечением, только если касаются песка. ЭУ этих живых мертвецов в таких условиях увеличивается на 1; в условиях, где они не могут лечиться он остается прежним.

Магия

Заклинания *нанесения ран* могут излечивать нежити количество хитов равное количеству повреждений, которое бы нанесли. *Убить живого*, лечит 3к6 хитов + 1 за уровень заклинателя. *Палец смерти*, слово силы: *убить* и *калечить*, действуют на живых мертвецов как заклинание *исцеление*. *Высасывание энергии* лечит 2к4 х 5хитов, а *истощение* 5 хитов за 2 уровня заклинателя. Если какое-то из них поднимет нежить выше максимума хитов, то все лишние идут как временные хиты.

Высасывание энергии

За каждый негативный уровень, который наносит нежить нивой жертве, она получает 5 хитов. Если у нее уже максимум хитов, то все лишние идут как временные хиты.

возвращаться, залечив раны. В некотором роде фон Сарр прав: нежити необходима не естественное лечение, а магия или ужасное «кормление», чтобы восстановится. Однако очень редко у существа нет возможности залечить

Высасывание характеристик

За каждый пункт характеристики, который высасывает нежить, она излечивает количество повреждений равное своему Кубику хитов. Такое лечение не может поднять хиты нежити выше максимума.

Повреждение характеристик

За каждое повреждение пункта характеристики, которое наносит нежить, она получает один хит. Такое лечение не может поднять хиты нежити выше максимума.

Питание

Эта способность доступна только для голодных мертвецов. Смотрите сноску «Необходимая пища» и «Пиршество» в Главе третьей: Голодные мертвецы.

раны; только с самыми слабыми из покорных и неупокоенных мертвецов можно разделаться способом фон Сарра. В других случаях, вы не только дадите живым мертвецам возможность ускользнуть, но и навлечете опасность на других: чтобы вылечиться нежити может понадобиться жизненная сила, здоровье или просто плоть других людей. Нелепые советы фон Сарра, заставляют нас думать, что он либо неопытный дурак, либо злодей, пытающийся нарочно всех запутать. К его книгам нельзя относиться серьезно.

Особые слабости

Обычному охотнику нельзя однозначно посоветовать использовать особые слабости живых мертвецов. Они полезны, потому что помогают уязвить мертвеца намного сильнее, чем любые другие способы. Мало кто из жрецов способен изгнать могущественного таксима или короля умертвий, но, обладая необходимым аллергеном, даже простой фермер может держать их на расстоянии. Однако особые слабости индивидуальны для каждого существа, и чтобы их обнаружить, нужно тщательно исследовать жизнь и смерть существа, а

также события вокруг его оживления. Однако, даже в этом случае охотник не может знать сработает ли его гипотеза, не встретившись с монстром, а любая ошибка в бою может стоить последней.

Помните, что особая слабость, как правило, зависит от личности живого мертвеца в жизни. Обычно, сильные личности чаще имеют особые слабости, а существа, вроде покорных мертвецов, чья воля сломлена при оживлении – реже. Если покорный мертвец имеет слабость, то, скорее всего, это произошло из-за криво проведенного оживления или связи ритуала или мертвеца с аллергеном. В записях ван Рихтена упоминалось, что Бледное Стадо можно было отвадить веточкой омелы. Мы встречали страшного моряка, известного как Хохочущий Пират, чья команда зомби впадала в паралич от звона корабельного колокола, хотя сам Пират только приходил в ярость от этого.

Аллергены

Проводя исследования для своих трактатов, ван Рихтен обнаружил, что многие типы нежити подвержены влиянию относительно обычных предметов и веществ, которые он назвал *аллергенами*. Самый знаменитый из них, это чеснок, к которому питают отвращение многие вампиры, но охотникам будет полезно знать, что некоторые из живых мертвецов тоже имеют аллергены. У живых мертвецов аллергены разные, а многие из них вообще не имеют аллергенов, но против тех, у кого они есть – это могучее оружие.

В предыдущем параграфе мы называли аллерген «предметом», однако, хотя большинство из них материальны, есть и исключения. На некоторых живых мертвецов действует какой-то звук или запах или что-то другое. Во время одной экспедиции на Лауру напало шатающееся существо, напоминающее зомби. Существо застало ее врасплох, повалило и прижало к земле, но, приблизив свое лицо к ней, вдохнуло запах ее волос и вскоре скрылось в лесу. Мы так и не

поняли, чего хотело существо и что в Лауре вызвало такое отвращение в нем, но его больше никогда не видели.

Мы зафиксировали пять различных реакций, которые могут быть у живых мертвецов на аллерген: *отвращение, влечение, ярость, воспоминания*, либо владелец аллергена получает *защиту* от существа. Обычно эти эффекты проявляются, когда живой мертвец увидит аллерген или коснется его, и присутствуют пока аллерген у него на виду. Обычно у нежити постоянная реакция на аллерген. Таким образом, если существо приходит в ярость, когда видит желтую ткань, она всегда будет приходить в ярость, но другой предмет может *привлекать* существо.

Отвращение

Когда я вбежала в кухню, когти чудовища чуть не сорвали с меня корсаж. Оно выло как свирепый зверь и двигалось с молниеносной скоростью. Оно наверняка разорвало бы меня на куски, но остановилось, чтобы снести мою коллекцию антиквариата, за которую де Гаул пошел бы на преступление.

Мое сердце вырывалось из груди от страха, я рылась над печкой в поисках оружия, когда монстр влетел в комнату, с глазами, пылающими ненавистью. Я схватила первое, что попало под руки – черпак для супа – и, проклиная свое невезение, приготовилась к смерти, но тут существо мельком увидело свое отражение в черпаке. Закрыв глаза руками оно завывало, и в этот вое было столько скорби по потерянной невинности, что мое сердце сжалось от жалости. Слепо натываясь на предметы, оно выскочило из дома и скрылось в темной, грозовой ночи.

- выдержка из *Любви после смерти*

Приведенный выше отрывок одного из романов, из серии *Романсы из могилы*, отлично показывает какой эффект оказывает аллерген отвращения на живых мертвецов. Живые мертвецы бегут от него, испытывая боль и ужас и,

даже если сумеют совладать со своим страхом, не приближаются к нему и к имеющему его человеку на расстояние 50-60 футов. Обычно предмет как-то связан со смертью существа; например, зомби, убитое удавкой имеет отвращение к удавкам, так как они пробуждают в нем воспоминания о страхе и боли. Реже аллерген связан с печалью, а не со страхом, и представляет собой что-то, что живой мертвец любил при жизни и он бежит, вместо того, чтобы вернуться к тому, что потерял.

Помните, что даже живые мертвецы, потерявшие память, подвержены отвращению. Аллерген напоминает существу о прошлой жизни, несмотря на то, что монстр не понимает, почему этот предмет имеет такое значение для него. Правда, в этих случаях нежить скорее будет иметь *влечение* или *воспоминания*, а не *отвращение*.

Влечение

Влечение, это чувство противоположное отвращению. Вместо того, чтобы бежать от аллергена, нежить старается приблизиться к нему насколько возможно ближе, идет к нему, как мотылек летит на свечу. Обычно аллергеном является то, что существо ценило при жизни, например ценная вещь, портрет любимой или запах любимого блюда.

Почувствовав аллерген, нежить стремится к нему и зачаровано смотрит на него в течение минуты, вспоминая свое счастливое прошлое. В это время существо не пытается защищаться или преследовать свои жертвы, поэтому аллергены *привлечения* можно использовать и для ловушек и при отступлении. С нашей небольшой помощью, братья Асраны победили Кривого Человека из Лиары, выманив его на открытую местность музыкой свирели. Пока Ганбаалин играл на свирели, уродливое существо стояло, не двигаясь, и позволило нам уничтожить себя.

Очень сложно стоять с аллергеном, когда живой мертвец склоняется над вами, и это требует большой ментальной



выдержки, но это необходимо. Если аллерген скроется из глаз существа на мгновение, например, испугавшись, вы уроните его, влечение исчезнет, и все могут погибнуть. Очень редко нежить будет пытаться забрать у вас аллерген, поэтому если вы будете стоять твердо, опасности нет. Разумеется, всегда существует опасность, что ваш аллерген не действует или внушает мертвецу ярость. Как всегда вы должны быстро понять ситуацию и успеть среагировать. Будьте осторожны!

Ярость

«Расскажи мне все что сможешь вспомнить о своей...об убийстве», сказал я, и вскоре пожалел об этом.

Убел беспокойно поерзал в своем кресле. «На самом деле я не помню ничего кроме желтого шарфа. Он, или, как мне кажется, она, напала на меня сзади. Желтый. Все что я успел заметить, это желтый шарф».

«Такой как этот?» спросил Артур. Этот глупец достал шарф цвета горчицы из кармана.

Убел жутко изменился. Его руки стиснули кресло, оставляя на рукоятках царапины. Он зарычал, на его бледное лицо упала тень, и придала ему дикое выражение. Артур шагнул назад. Золотой Клык сам прыгнул ко мне в руку.

«Нет», - с трудом сказал Убел. - «Не совсем такой. Пожалуйста, уберите его!»

- выдержка из письма Аланика Рэя.

Практически везде в нашей стране, да и во всех других, к смерти относятся с благоговейным страхом. Какие бы награды им не обещали в следующей жизни, никто не торопится их получить, а некоторых перспектива смерти пугает настолько, что они пытаются остаться в царстве мертвых в виде нежити.

Стоит также сказать, что те кто, по их мнению, прошли последние врата раньше положенного им срока, часто впадают в

ярость и возвращаются в виде ревенантов, чтобы отомстить за несправедливость. Эти монстры (о да они действительно монстры, как бы справедливы не казались порой их действия) часто приходят в *ярость*, когда видят вещи, напоминающие им об их смерти. Мы уже показали вам бурлящую ненависть Ратика Убела по отношению к той единственной вещи, что напоминает ему об убийце. Другой пример – Хохочущий Пират. Когда-то этот мрачный тип скитался по Морю Печалей, пока в одну туманную ночь его корабль не врезался в другой и не затонул. Если бы другой корабль звонил в колокол, как это необходимо в тумане, столкновения бы не произошло. Поэтому Пират очень злится, когда слышит корабельный колокол.

Когда аллерген внушает живому мертвецу *ярость*, тот бросается к нему, стараясь уничтожить его вместе с владельцем. Таким образом, если вы хотите использовать аллерген, разъяряющий вашего противника, пожалуйста, положите его на видное место, но не держите его в руках. Нежить будет рвать аллерген на части, игнорируя все вокруг, и от нее можно легко убежать.

Защита

В этом случае, аллерген действует как барьер против живых мертвецов. Порой он создает линию или круг вокруг владельца, который нежить не может пересечь; иногда его нужно добавить в качестве материального компонента в заклинание защиты. Например, Высохший Охотник из Тепеста не мог пересечь линию, выложенную заячьим мехом, а Ужас Когтистой скалы не приближался, если применить заклинание *защита от зла* с холодным железом в качестве материального компонента.

Защитные аллергены еще более специфичны для каждого мертвеца, чем остальные. Как понятно, из письма Аланика Рэя, Ратика Убела злил вид любого желтого шарфа (хотя шарфа

немного другого оттенка все же не достаточно, чтобы привести его в настоящую ярость), однако на команду Хохочущего Пирата способен воздействовать любой корабельный колокол, хоть из стали, хоть из меди. Против Высохшего Охотника был нужен именно белый мех, особой разновидности зайца, обитающей в Тепесте – мой меховой плащ, не защищал от него. Если вурдалак боится лопаты, его можно отпугнуть, только если она сделана из какого-то особого дерева или металла, особым кузнецом или когда ее держат острым концом к нему. Защита, предоставляемая аллергенами – очень сильна, но часто их сложно обнаружить.

Воспоминания

Самые мощные из аллергенов пробуждают *воспоминания*. При оживлении личность многих мертвецов изменяется. В их разуме появляются необычные цели, его наполняет одержимость, там появляется зло, а их память разрывается на части. В целом все живые мертвецы выглядят как искаженное отражение прежних себя, в чем-то похожи, но в чем-то очень отличаются.

Воспоминания заставляют живого мертвеца вспомнить, каким он был при жизни. Все черты нежити смываются, душа становится прежней, но только временно. В этом состоянии покорные мертвецы получают независимость, а голодные способны сдерживать свой вечный голод. Только на неупокоенных мертвецов, которые напоминают прежних себя намного больше, чем любой другой тип живых мертвецов, это почти не оказывает влияния. Обычно под эффектом воспоминаний живой мертвец поможет вам уничтожить того, кто поднял его или просто позволит себя упокоить. Разумеется, не любая нежить будет стремиться вернуться в могилу, и имеет смысл убедиться, что существо не бросится на вас. Изучите биографию нежити, перед тем как применить аллерген, чтобы удостовериться, что она

не будет злоупотреблять полученной независимостью.

Например, вспомним, кем был Ратик Убел при жизни – жестоким вором и убийцей в Ил Алуке. Мы не станем говорить, что после смерти он изменился в лучшую сторону, однако у него появилось терпение и уважение к жизни, которых не было раньше. Судя по письмам Аланика Рэя, Убел не образец добродетели, однако он уже не тот негодяй с черным сердцем, что был раньше. Таким образом, на Убела не стоит применять аллерген *воспоминаний*. Он может спокойно принять упокоение, но может стать злобным убийцей, чьи способности будут многократно увеличены силами нежити.

По нашим источникам, зомби созданные с помощью Вуду (суранской религии, в которой поклоняются духам) вспоминают прошлые жизни, если им скормить соль. Однако мы не можем проверить это утверждение, и не рекомендуем охотникам слепо использовать эту тактику. Мы дважды встречали примеры *воспоминаний* за наши карьеры. Как мы уже упоминали, команда Хохочущего

Пирата стоит парализованная, когда звонит корабельный колокол. Мы считаем, что во время этого паралича, зомби вспоминают последние мгновения своей жизни. Однако как только колокол замолкает, Хохочущий Пират вновь обретает над ними власть. В другом случае, во время ритуала некромант допустил ошибку, и к его скелетам возвращалась память, при применении на них *разрушения нежити*.

Заметьте, что во всех трех примерах аллерген является предметом или событием, которое редко встречается живым мертвецам, а в случае с солью его очень трудно вычислить. Причина очевидно: если бы живые мертвецы становились независимыми, видя обычные предметы и при обычных обстоятельствах, то они бы не тревожили нас так сильно. Тогда как другие аллергены (особенно, по какой-то зловещей причине, аллергены ярости) являются обычными предметами и чувствами, те что пробуждают воспоминания очень загадочны и их не найти без исследования. Часто они находятся случайно, а не обдуманно.

Аллергены

Хотя живые мертвецы не такие могущественные, как некоторые другие виды нежити, они могут представлять опасность для низкоуровневых приключений. Все аллергены производят экстраординарный эффект.

Также аллергены отличают индивидуальных живых мертвецов от обычных. Злодей в любом приключении должен быть запоминающимся, и таким его могут сделать аллергены. Особенно это характерно для готических злодеев, являющихся трагическими личностями, и аллерген может сделать ординарного повелителя зомби или ревенанта достойным жалости или отвращения. Аллерген должен быть, как-то связан с жизнью, смертью или оживлением мертвеца, и игрокам будет очень приятно, когда они обнаружат эту связь.

Отвращение

Увидев (или почувствовав, если задействованы какие-то другие чувства) аллерген, живой мертвец должен сделать спас бросок Страх (СЛ 25). Если спас бросок успешен, то живой мертвец должен оставаться от аллергена на расстоянии 60 футов минус его Мудрость. Если он приблизится ближе, то должен все усилия направить на то, чтобы удалиться на эту дистанцию.

Влечение

Когда живой мертвец видит (слышит или чувствует) такой аллерген, он немедленно приближается к нему и стоит как парализованный 2к6 раундов.

Ярость

Живой мертвец в ярости старается уничтожить аллерген и того, кто его показывает, игнорируя остальных. Он получает +2 моральную премию к атакам против них, однако ему сложнее защищать себя, и он получает -2 штраф 3А к уклонению. Ярость сохраняется, пока живой мертвец чувствует аллерген или пока либо он, либо держащее его существо не будет уничтожено.

Защита

Если аллерген сам по себе оберегает от живого мертвеца, он не может пройти через проход, защищаемый этим аллергеном, ни пересечь барьер (например, линию или круг) сделанный из него. Сделав удачный спас бросок Воли (СЛ 30) живой мертвец может пересечь барьер, хотя если аллергены расположены недостаточно близко, пересечь барьер нежити легче. Спас бросок Воли снижается на 1 за каждые 2 фута расстояния между предметами, составляющими барьер (округляется вниз). Если предмет используется как материальный компонент в заклинании защищающем местность, то СЛ увеличивается на уровень заклинания. Считается защищенной местность радиусом 5 футов или радиусом действия заклинания, что выше. Живой мертвец не может зайти в эту местность, но он может использовать на противоположную сторону дистанционные атаки, сверхъестественные способности или заклинательные способности.

Пример: зола является аллергеном для погибшего в огне умертвия. Если перед дверью положить маленькую кучку золы, умертвие должно сделать спас бросок Воли (СЛ 30), чтобы пройти в нее. Если умертвие завалит бросок ему не пройти в эту дверь. Если зола используется как материальный компонент в заклинании *магический круг против зла*, использованного для охраны двери, то СЛ становится 33.

Если две маленькие кучки золы выложены рядом на расстоянии 10 футов, то это умертвие должно сделать спас бросок, если захочет пересечь барьер. Длина барьера 20 футов: 10 футов между кучками и 5 футов с каждой стороны. СЛ, чтобы пересечь барьер равна 25 ($30 - 10/2$).

Если аллерген для эффекта должен быть использован в заклинании, то он сам по себе не представляет защиты от живого мертвеца. Мастер должен определиться, какие заклинания подходят для защиты от живых мертвецов; особенно удачно подходят *защита от зла*, *магический круг против зла* и их разновидности. Спас бросок Воли, чтобы пересечь барьер создаваемый заклинанием требует спас броска Воли (СЛ 30). Заклинания меньшего уровня неэффективны, несмотря на аллерген; заклинания высших уровней добавляют свой уровень к спас броску, как обычно.

Пример: на другое умертвие тоже действует зола, но только в сочетании с *магическим кругом против зла*. Чтобы пересечь этот барьер, ему требуется сделать спас бросок Воли (СЛ 30). Если зола используется с заклинанием *защита от зла*, то она неэффективна. Однако заклинание *отвращение* с золой, будет иметь СЛ спас броска 36.

Воспоминания

Если аллергеном является материальный предмет, то нежить должна коснуться, быть ранена или проглотить его, чтобы он подействовал. Когда это произойдет, живой мертвец мгновенно получает назад все свои воспоминания, потерянные во время оживления и его Интеллект и мировоззрения становятся такими, какими были при жизни. Также он получает свободу воли.

Обычно это состояние длится один час. После этого времени, каждую минуту живой мертвец должен делать спас бросок Воли (СЛ $10 + 1$ за каждую минуту) или возвращается в обычное немертвое состояние. В других случаях, аллерген может заставить вспомнить только определенный момент жизни или живой мертвец может только получить свободу воли.

Глава шестая: Некроманты

«Да - нет - я спал - а теперь - теперь - я умер [...] Ради бога! - скорее! - скорее!
- усыпите меня, или скорее! - разбудите! скорее! - Говорят вам, что я мертв!»

- Эдгар Алан По, Правда о том, что случилось с мистером Вальдемаром

Комментарий автора:

«Дорогая Лаури!

Артефакт, который мы так долго искали, наконец, у меня в руках. Как оказалось, Одевание Ясности, это не одежда и даже не доспех. Это книга – фолиант, наполненный магией и силой...»

Я хорошо помню, как писала это письмо, хотя и понимала, что оно вряд ли прибудет раньше, чем я. Я тогда слабо понимала, сколько зла содержит та книга, что я держала в своих руках. Одевание Ясности – это записи по некромантии. Они описывают, как поднять мертвого и использовать его, в качестве раба. Автор текста называет себя Железный Венец. У нас есть кое-какие подозрения, насчет личности автора, но пока мы решили умолчать о нем. Лучше сначала убедиться наверняка. Необходимо добавить, что мы обе сочли книгу слишком опасной и решили не публиковать ее полностью.

Но мы понимаем, что необходимо знать пути врага, и включили выдержки из Одевания в нашу работу, чтобы читатели могли понять какую тактику и какие силы используют их враги.

- Дж ВФ

Знай, что это одно из Великих Одеваний Ясности. Тебе осталось найти еще два из них. Если ты найдешь их все, то тайны Земли откроются тебе и перестанут быть тайнами.

Того, кто найдет эту книгу, ждет награда от самого Железного Венца. Ибо это его рукой была написана эта книга. Узнай же великие слова Хранителя Железного Венца:

Используй эту книгу спокойно, ибо твое искусство есть Путь к Истинной Власти.

Другие будут спрашивать тебя, ибо они не в силах будут понять.

Другие будут противостоять тебе, ибо они завидуют твоей власти.

Другие будут лгать тебе, ибо они боятся твоего могущества.

Первый ритуал – обряд воина

Внемли же словам Железного Венца.

Великий генерал должен сначала обрести великую армию. Армию, которая не будет задавать вопросов, не будет колебаться, и не будет спать. Ты должен будешь поднять пред собой такую армию, и в твоих руках будет ключ к всевластию. Слушай же те методы, с помощью которых ты можешь оживить умерших.

Из Одевания Ясности

Замечания о применениях описанных ниже заклинаний взяты из этой книги.

Заклинание *оживить мертвого*

В Равенлофте заклинание *оживить мертвого* намного эффективней, чем в обычном DnD. Заклинатель может поднять в два раза больше кубиков хитов нежити и управлять четыре раза большим количеством кубиков хитов нежити, чем его уровень. Так как у нежити не очень большая базовая атака, заклинатели редко добавляют более одного-двух кубиков хитов своим слугам.

Увеличение кубика хитов нежити добавляет им хитов и делает их более устойчивыми к изгнанию. Они не начинают заметно чаще попадать. Если заклинатель хочет сделать более могущественную нежить лучше оживлять

крупные трупы. Зомби из трупа огра, например, будет гораздо крепче зомби из трупа человека, увеличенное до 4 КХ.

Информацию об улучшении нежити и других существ можно найти в *Книге Монстров*.

Разновидности нежити

Некромант может поднимать нежить простым *оживлением мертвого, созданием нежити* или *созданием великой нежити*. Однако чтобы создать действительно могущественную нежить, некроманту придется потрудиться. При желании Мастер может разрешить некромантам находить новые или разрабатывать собственные разновидности нежити. Такая нежить может быть создана при зловещих обстоятельствах, комбинациях заклинаний или при их сочетании.

Зловещие обстоятельства

Из жертв, умершие при необычных обстоятельствах часто получают более могущественные типы нежити. Например, зомби вуду создаются, когда жертв хоронят заживо.

Мастер должен определиться, какие обстоятельства создают разновидности нежити. Стоит отметить, что чем сильнее нежить, тем сложнее должно быть организовать эти обстоятельства. Обстоятельства включают в себя продолжительные ритуалы, необычную смерть, личность жертвы и использование зачарованных или редких предметов.

Комбинация заклинаний

Некроманты могут создавать более могущественную нежить, используя различные заклинания во время оживления. Например, когда страшная жрица Радага оживляла своих пироскелетов, она использовала *увеличение, создание огня, защиту от стихий* и *оживление мертвого*.

Таблица 6-1: Примеры формул

Созданная нежить Методы

Веселый роджер	Для этой нежити требуется труп пирата или капитана, умершего в море и перед оживлением некромант должен применить на него <i>уродливый смех</i> .
Лебедтод	Некромант должен применить <i>нежный покой, вуаль и телепатическую связь</i> перед оживлением.
Повешенный	Перед оживлением, заклинатель должен применить <i>оживление веревки и силу быка</i> , на труп повешенного.
Пожиратель	Некромант должен, находясь в эфире, применить <i>магический сосуд</i> на большой труп, перед оживлением.
Морг	Некромант должен разыскать труп серийного убийцы как минимум 7 уровня, не получившего искупление грехов и затем оживить его.

Помните, что четких правил о создании типов нежити нет. Эти формулы предназначены для НИП, а не для игроков. Любой ИП, осознанно участвующий в создании уникального немертвого слуги автоматически заваливает проверку Сил.

При оживлении разновидностей нежити все еще действует правило контроля. Нежити, превышающей уровень заклинателя, позволено сделать спас бросок Воли, чтобы вырваться из-под контроля некроманта.

Второй ритуал – обряд командира

Когда ты поднимешь себе слуг и солдат, тебе понадобятся предводители, обученные и преданные. Твои солдаты не могут думать и действовать самостоятельно. Поэтому тебе будет нужен командир, который будет действовать и думать от твоего имени. Слушай же, как можно поднять такого командира.

Новые заклинания создания нежити

Следующие заклинания только для НИП; ИП автоматически заваливают проверку Сил, если применяют их.

Создание нежити

Уровень: Кол/ Вол 7

Это заклинание действует как аналогичное клерикальное заклинание. Единственная разница в том, что оно волшебное.

Создание великой нежити

Уровень: Кол/ Вол 8

Это заклинание действует как аналогичное клерикальное заклинание. Единственная разница в том, что оно волшебное.

Армия тьмы

Некромантия

Уровень: Клр 9

Компоненты: В, С, М

Время применения: 1 день

Дальность: длинная (400 футов + 40 футов за уровень)

Цель: один или более трупов

Длительность: мгновенная

Спас бросок: нет

Спротивление Магии: нет

С помощью этого заклинания заклинатель создает разлом, ведущий в Негативный Мир. Выброс энергии заставляет ожить огромное полчище скелетов или зомби.



Орда подчиняется телепатическим приказам заклинателя. Нежити можно отдавать простые приказы, состоящие из одного предложения, например «Охранять храм» или «Патрулировать замок» или «Нападать на любого вошедшего эльфа».

Несмотря на то, что нежить способна получать телепатические приказы от заклинателя, она не способна получать от него никакой информации. Нежить вышедшая за пределы действия заклинания больше не может получать приказов от заклинателя, но остается под его контролем.

Заклинатель может поднять 5 КХ нежити за уровень заклинателя, и неограниченно долго управлять ими. Многочисленные применения этого заклинания создают новую нежить, но заклинатель может управлять только 5 КХ нежити за уровень. Не попавшая под контроль заклинателя нежить обладает

свободой воли и, как правило, будет очень зла на него, за нарушение их вечного покоя.

Нежить управляемая другими заклинаниями, например *оживлением мертвых* или *управлением мертвыми*, не считается в этих 5 КХ. Также следует иметь в виду, что можно оживить лишь столько нежити, сколько доступно трупов.

В **Равенлофте** заклинатели могут поднять до 10 КХ нежити за уровень заклинателя, но управлять могут только 5 КХ за уровень заклинателя. Многие некроманты пали от рук собственных слуг, честолюбиво пытаясь поднять из холодной земли слишком много нежити.

Третий ритуал – обряд улучшения

Теперь ты должен делать **воинов, которые превосходят любых других**. Твоя армия должна поражать даже других повелителей нежити. Ты должен быть выше их. Слушай же, как ты можешь сделать своих Вечных Солдат могучим орудием.

Малая особенность

Некромантия

Уровень: Клр 5, Кол/ Вол 6

Компоненты: В, С

Время применения: 1 раунд

Дальность: ближняя (25 футов + 5 футов за 2 уровня)

Цель: один или более немертвых

Длительность: 1к4+1 минута за уровень

Спас бросок: нет

Сопrotивление Магии: нет

Это заклинание позволяет дать особые силы своим немертвым слугам. Силу можно выбрать из списка сил обычно доступных для данного типа нежити. Нежить, в свою очередь, должна быть под управлением заклинателя; она не может быть просто другом или союзником. Если заклинатель нежить, он не может применить ее на себя.

После применения эту силу получает 1 КХ нежити, за каждые 2 уровня

заклинателя. Можно применять это заклинание много раз, давая особые силы большому количеству слуг. Например, заклинатель 15 уровня может дать силу *изменение конечностей* 7 КХ зомби.

Несколько применений этого заклинания на нежить не добавляют ей новых способностей. Заклинатель не может применить его на зомби дважды, чтобы дать две разные особые способности. Однако заклинатель может сделать это, чтобы *изменить* способности или увеличить время, которое они будут держаться.

Заклинатель может давать особые силы только обычным скелетам или зомби. При применении этого заклинания на высшие типы нежити оно просто не срабатывает. Также оно не срабатывает, если применяться на необычные типы зомби или скелетов – например, зомби Страда, зомби вуду или скелетов-лучников.

Высшая особенность

Некромантия

Уровень: Клр 7, Кол/ Вол 9

Компоненты: В, С

Время применения: 1 раунд

Дальность: касание

Цель: одна нежить

Длительность: 10 минут за уровень

Спас бросок: нет

Сопrotивление Магии: нет

Это заклинание действует, как малая особенность, но его можно применять на высшие типы нежити, такие как вурдалаки, упыри, тени, умертвия, призраки или вампиры. Оно действует только на одно существо. Если заклинатель нежить, он не может применить ее на себя.

Четвертый Ритуал – Обряд Покорности

Теперь ты можешь вести в бой **непревзойденных воинов и командиров**. Настала пора убедиться, что ты имеешь над ними полную власть, ибо слуги твои ужасны и

могущественны, и они не должны противиться твоей воле.

Новый навык

Навык доступен только для НИП. ИП автоматически заваливают проверку Сил, если учат и используют его.

Править нежитью (Хар; только изученный)

Классы: только клирик, колдун, волшебник

С помощью этого заклинания можно научить нежить ездить верхом, строить замки, разведывать, брать пленников и даже служить лакеями.

Проверка: необходимое время, зависит от желаемых результатов. Вы можете одновременно обучать количество нежити равное вашему значению Интеллекта. Таким образом, при 14 Интеллекте можно обучать сразу 14 немертвых.

Задание	Время	СЛ
Приручить дикую нежить	различное	15
Обучить нежить простым задачам	2 месяца	20
Обучить нежить сложным задачам	2 месяца	25
Подчинить себе нежить без хозяина	1 месяц	20+КХ

Время: если у задачи есть определенное время, то вы должны проводить половину этого времени (как минимум 3 часа в день) прежде чем можно будет сделать проверку. Если проверка провалена, то вам не удалось обучить нежить. Если успешная, то прежде чем обучение будет завершено, вы должны провести с нежитью оставшееся время. Если обучение прервано, то нужно начинать все сначала.

Приручить дикую нежить: если вы встретитесь с враждебной нежитью, вы можете попытаться успокоить ее. В этом случае можно использовать навык одновременно только против одной нежити.

Обучить нежить простым задачам: такое применение позволяет обучить нежить простым задачам, таким как выследить и захватить конкретную цель; разведать местность и вернуться, если она заметит противника; в первую очередь в бою всегда нападать на заклинателей или ездить на скелетных скакунах.

Обучить нежить сложным задачам: такое применение позволяет обучить нежить сложным, многоступенчатым задачам. Это включает себя работу дворецкого или роль служанки для гостей, установка многочисленных ловушек в подземелье или постройка замка. С помощью этого навыка можно заставить нежить имитировать любой навык Профессии. Значение Профессии нежити равно половине вашего модификатора для навыка Править Нежитью.

Подчинить себе нежить без хозяина: если вы встретитесь с неразумной нежитью, не под вашим контролем и не враждебной, вы можете попытаться подчинить ее своей воле. Вы можете задействовать этим навыком столько нежити, какое у вас значение Интеллекта.

Повтор: да. Вы можете повторять каждый раз, когда обучаете нежить, но вам придется начинать весь процесс заново.

Подчинить себе слуг

Чтобы подчинить солдат своей воле ты должен быть готов пить их мозг и есть червей, пирующих на их плоти. Ты будешь вырезать руны на их костях и их телах, а затем повторять их на своей собственной коже. Если же твои слуги бесплотны, ты должен спать с ними, позволяя им касаться твоей обнаженной кожи. Произнеси древние слова силы, и ты получишь власть над их волей и их разумом.

Если же ты захочешь привязать какую то силу к своим слугам, то тебе придется пожертвовать своим знанием и своей душой для этого. Ты должен сесть в центре магического круга, и

посадить своих слуг вокруг. Потом ты должен наполнить их могуществом.

Новые фиты

Как уже упоминалось, эти фиты предназначены для НИП. ИП, использующие эти фиты, автоматически заваливают проверку Сил.

Привязать Великую Нежить

Требования: Привязать Малую Нежить

Преимущество: вы можете навсегда привязать к себе нежить великого типа (вурдалаков, теней, упырей, умертвий или призраков). Великая нежить, привязанная к вам этим фитом, не считается среди другой управляемой вами нежити. Одновременно можно привязать к себе только 1 великую нежить. Привязывание занимает 1 день за КХ нежити, а стоит 10 XP за КХ. Если процесс был прерван, вы можете потом вновь начать его с той же нежитью.

Привязать Малую Нежить

Вы можете привязывать к себе нежить и набирать воинов в свою армию тьмы.

Требования: способность применять *оживить мертвого*.

Преимущество: вы можете навсегда привязать к себе нежить малого типа (зомби и скелетов). Нежить, привязанная к вам этим фитом, больше не считается среди другой управляемой вами нежити. Каждый раз, используя этот фит, вы можете привязать к себе столько КХ нежити, какой у вас уровень заклинателя.

Привязывание занимает 1 день за КХ нежити, а стоит 7 XP за КХ. Если процесс был прерван, вы можете потом вновь начать его с той же нежитью.

Привязать Особенность

Требования: способность применять *высшую* или *малую особенность*.

Преимущество: после применения *высшей* или *малой особенности* на немертвого слугу, некромант может сделать эти способности постоянным. Вы можете сделать способности постоянными у такого количества КХ нежити, какой у вас уровень заклинателя, каждый раз, когда используете этот фит. Процесс занимает 1 день за КХ нежити и стоит 10 XP за КХ. Если процесс был прерван, вы можете потом вновь начать его с той же нежитью.

Пятый ритуал – обряд вооружения

Когда ты получишь армию, ты должен предоставить им отличное и славное вооружение. Это оружие будет вселять ужас, а те, кто встретит твоих воинов, будут дрожать в страхе.

Новое оружие и доспехи

Это оружие и доспехи предназначены для использования нежитью и становятся частями их тел. Попытка прикрепить их к живому существу окончится гибелью той части тела и потенциальной смертью.

Оружие	размер	повреждения	критическое	вес	тип
Костяные когти	маленький	1к6	x2	2 фунта	рубящее
Костяной меч	средний	1к8	19-20/x2	4 фунта	рубящее
Скелетное копье	большой	2к6	x3	20 фунтов	колющее

Костяные когти

Костяные когти, это кисть гигинтского скелета, сделанная в форме перчатки. Эти скелетные когти крепятся на кисть немертвого слуги; возможно сразу на обе руки. Костяные когти, затем магическим образом приращиваются к руке нежити и становятся постоянным оружием. Нежить

может использовать костяные когти вместо одной или более естественных атак рукой. Таким образом, вурдалак станет наносить рукой 1к6 повреждений, вместо 1к3. Это особое свойство относится только к нежити, только она может использовать костяные когти таким образом.



Костяной меч

Этот длинный, изогнутый меч сделан из ребра гигантского скелета. Его рукоятка пустая, чтобы нежить могла вложить туда руку. Когда нежить делает это, костяной меч замыкается на кулаке и становится постоянным оружием. Нежить может использовать повреждения и критическую угрозу этого оружия, вместо своей естественной атаки. Это особое свойство относится только к нежити, только она может использовать костяной меч таким образом.

Скелетное копье

Это массивное оружие является вытянутой рукой гигантского скелета. Когда не используется, она вливается в спину неживого слуги, чтобы тот его не потерял. При необходимости, скелетное копье прыгает в руку владельца как свободное действие, его не требуется доставать. У скелетных копий радиус поражения 5 футов и их нельзя

использовать, чтобы атаковать цели стоящие вплотную к владельцу. Скелетные копия используются как обычно и не заменяют естественные атаки существа.

Мантия личин

Этот волшебный доспех сделан из лиц 12 гуманоидных существ, сшитых, чтобы обеспечивать защиту. Приставленные к нежити, лица двигаются и корчатся, как будто бесшумно кричат от боли. Вид мантии личин заставляет сделать спас бросок Ужаса (СЛ 20).

Сшитый доспех

Этот мягкий зачарованный доспех сшит из кожи гигантского гуманоида. Шкура высушена, чтобы лучше защищать.

Костяной доспех

Сделанный из костей четырех гигантских скелетов, этот доспех как хитин облегает тело немертвого воина.

Большая часть защиты обеспечивается нагрудником, являющимся непомерно большой грудной клеткой, надеваемой на тело нежити.

Шипастый костяной доспех

Это усовершенствованная версия костяного доспеха, ошетилившегося загнутыми, костяными шипами. Шипы действуют как обычные шипы на

доспехах и позволяют владельцу наносить 1кб колющих повреждений, при успешной проверке захвата. При критическом ударе (19-20), один из шипов ломается, остается в теле жертвы и начинает рвать ее плоть. Это наносит 1кб повреждений, пока жертва или другой персонаж не потратят полное действие, чтобы вытащить шип.

Доспех	премия защиты	макс прем	штраф за доспех	завал волш заклинания	скорость 30 футов	скорость 20 футов	вес
Мантия личин	+3	+8	0	5%	30	20	10 фунт
Сшитый доспех	+4	+6	0	10%	30	20	15 фунт
Костяной доспех	+6	+4	-3	20%	20	15	25 фунт
Шипастый костяной доспех	+7	+1	-6	35%	20*	15*	30 фунт

* При беге скорость утраивается.

Шестой ритуал – обряд стратегии

Ты должен быть Мудрым, ибо искусство твое Могуущественно. В разуме своем ты должен понимать, как использовать Инструменты Тьмы.

Внемли же Совершенной Стратегии Железного Венца...

Тактика использования живых мертвецов

Комментарий авторов: ниже вы найдете разнообразные тактики, предложенные Железным Венцом. Все они подсказывают, как использовать нежить для победы над силами порядка и добра. Мы приводим их тут, чтобы охотники могли лучше понять ход мыслей врага, и были подготовлены к его тактике. Древний язык Железного Венца слишком утомляет современного читателя, и мы позволили себе

перефразировать его. Когда вы будете читать нижеследующие выдержки, вы должны помнить, что эти советы относятся не к вам, а к некромантам.

- Л и Дж ВФ

Стремительная стратегия

Живые мертвецы хорошо подходят в качестве пушечного мяса. Используйте их именно так. Пусть они ходят в зоне противника, провоцируя случайные атаки, пока ваши основные силы выжидают. После того, как противник потратит все свои случайные атаки, пусть ваши сильные отряды прорываются во фланг или в тыл.

Зажимающая стратегия

Живые мертвецы хорошо подходят для атаки с флангов. Вместо того, чтобы заставлять их атаковать, заставьте их тревожить врагов. А ваши более сильные войска, получают преимущество оттого, что противник зажат с флангов.

Волновая атака

Лучшая защита против живых мертвецов, это изгоняющая сила клириков. Поэтому разумный командир не должен посылать всех слуг одновременно. Посылайте нежить небольшими отрядами, провоцируя клирика тратить свои попытки изгнания, чтобы у него не осталось их на последнюю битву.

Изматывание

Правильно использовать живых мертвецов, чтобы не давать противнику отдыха. Живые мертвецы – расходный материал и разумный командир ничего не потеряет, если пошлет несколько вурдалаков или скелетов в атаку на противников, как только они усядутся отдыхать. Даже могущественные противники рано или поздно проиграют, если использовать эту тактику разумно.

Седьмой ритуал – обряд бессмертия

Комментарий автора: я не внесла эту часть Одеяния Ясности в нашу книгу. Я даже сама не осмелилась изучать ее. Любые знания и заклинания, которые нацелены на бессмертие, всегда кончаются плохо, даже если ими пользоваться осторожно. Я верю, что читатели поймут, почему я так поступила.

- Дж ВФ

Одеяние Ясности

Во множестве легенд *Одеяние Ясности* фигурирует как роскошный доспех, но на самом деле это собрание из трех книг, разбросанных по всем Страшным Королевствам. В каждой из книг содержатся тайные заклинания, фиты, навыки и ритуалы для темного искусства некромантии. Говорят, что в них описаны три различных способа становления личем.

Другие утверждают, что *Одеяния Ясности*, это не книги, а сложнейшие ловушки, созданные чтобы заманить любопытных и подчинить таинственному Железному Венцу, кем бы он ни был.

Каждая из книг проповедует Силу Некромантии и хвалит читателя за его интеллект и благоразумие. В них утверждается, что лишь читатель способен понять силу и потенциал нежити и ясно увидеть мир. Отсюда и название книги: *Одеяние Ясности*.

Тот, кто прочитает одну из трех книг должен сделать спас бросок Воли (СЛ 20 + 10, за каждое из прежде прочитанных *Одеяний Ясности* – СЛ 30 за второй том, и СЛ 40 за третий). Те, кто завалят этот спас бросок, на один шаг приближаются к хаотично злому мировоззрению и навсегда теряют два пункта от Мудрости. Кроме того, они становятся одержимыми книгой и не дают никому ее трогать или читать. Некромантия зачаровывает их, и они свято верят в учения книги.

Те же, что успешно сделают спас бросок Воли, могут читать книгу, но не могут использовать никакие из фитов, заклинаний, навыков или процессов.

Персонажи доброго мировоззрения, читающие эти запретные книги должны сделать спас бросок Ужаса (СЛ 17).

Глава седьмая: Охота на живых мертвецов

Если кто-то постоянно и рьяно пытается бороться со злом, это всегда приведет к беде. Те, кто устраивают крестовые походы не чтобы найти Бога в себе, а чтобы найти дьявола в других никогда не сделают мир лучше, а оставят его, как есть, а может, сделают его намного хуже. Когда мы думаем о зле, какими бы благими не были наши намерения, мы даем злу возможность проявить себя.

- Олдос Хаксли, *Лудунские дьяволы*

Для победы над живыми мертвецами требуется тщательное планирование, подготовка и быстрые, решительные действия. Надеюсь, мы сумели показать вам, что живые мертвецы, это не только безмозглые слуги некромантов и личей – чтобы победить таких, много ума не нужно, а вот для борьбы с более серьезными, без подготовки не обойтись. Те, кто считают иначе, сами подписывают свой смертный приговор. Госпожа удача переменчива, если вы будете все время полагаться на нее, то однажды повстречаете живых мертвецов, которых без подготовки не победить. А следование какому-либо плану, даже в самых общих чертах, рано или поздно приведет к успеху.

Мы решили, что удобно делить охоту на четыре раздела: *обнаружение, разведка и исследование, оценка и убийство*. Чтобы продемонстрировать значение этих расплывчатых терминов в полевых условиях, мы подняли наши дневники и воспоминания об охоте на Обжору из Г'Хенны, ужасного существа, терзающего деревни от Фалковнии до Борки, где мы его, наконец, уничтожили.

Обжора из Г'Хенны

Когда мы были маленькими девочками, Теневого провала не существовало. На его месте располагались дикие места, заселенные чудовищными полулюдьми полуживотными и ужасная теократия, посвященная требовательному богу. Эта земля называлась Г'Хенна. Во время Великого Потрясения 740 года, Г'Хенна и соседняя с ней Марковия исчезли, оставив вместо себя Теновой провал – пропасть, наполненную туманом и черными камнями. Некоторые моряки

утверждают, что Марковия появилась в виде острова в Море Печалей, а Г'Хенна, говорят, существует где-то в Туманах. Я не могу проверить ни то ни другое. Маловероятно, что страна может быть вырвана из земли и появиться невредимой где-то в другом месте, однако я не исключаю такую возможность. Стоит только отметить, что ни мы, ни кто-либо еще, кого мы знаем, не был в Г'Хенне, после того как она поменяла местонахождение.

По всей вероятности г'хеннцы – суровый народ. Их жизненный путь – это тяжелый труд и голодовка, почти ничего не растет на мрачных, холодных равнинах, а большая часть того, что растет, передается жрецам и жертвуется богу Закате. Однако, хотя я считаю постоянные жертвоприношения преступной растратой и бесчеловечным обращением, я не буду комментировать тут г'хеннскую культуру. Скажу только, что г'хеннцы нездорово преданы своему богу и верят, что их страдания будут вознаграждены.

При жизни Обжора был клириком Закаты. Мы никогда не узнаем, как его звали, и в какой деревне он заправлял, но мы узнали, что он совершил тяжкое предательство. Вместо того, чтобы отдавать собранную с жителей еду своему богу, жрец оставлял ее себе.

Начиная с 737 года в Г'Хенне были три суровые зимы, когда температура становилась такой низкой, что начинали трескаться камни, и три не менее жестоких и засушливых лета. Г'хеннцы считали, что это Заката карает их, за какое-то ужасное преступление, мы же скорее склонны считать, что суровая погода была связана с грядущим

Потрясением. Деревня Обжоры была опустошена – все домашние животные вымерли, а урожай каждый раз погибал. Множество людей погибло голодной смертью, а Обжора требовал у людей, даже ту немногую еду, что у них оставалась, дабы умиротворить их злого бога.

Ускользает от понимания, каким образом клирик думал скрыть свой обман. Жадность и страх смерти заслонили от него всю очевидность ситуации. Вскоре деревенские жители заметили, что он толстеет, когда они тощат. Клирики в главном храме Зукара также заметили, что до них доходят лишь ничтожно малые пожертвования и выслали своего человека, для расследования. Агент обнаружил большие запасы зерна и мяса и обвинил Обжору в кощунстве и измене. Но, тем не менее, запасы пищи были отосланы в Зукар, а не вернулись к голодающим крестьянам.

Вся деревня собралась, чтобы посмотреть на казнь предателя. Обжору привязали к столбу в полях за деревней, агент ритуально вскрыл ему живот, в наказание за обжорство и оставил умирать.

Пожираемый ненавистью и отказавшись признать, что он был неправ, жрец ожил, как живой мертвец. Я предполагаю, что ритуал агента привязал его к миру смертных до тех пор, пока Обжора не признает свои грехи. В своих жреческих одеяниях, запачканных в крови и грязи, с разрезанным желудком, Обжора скрылся в ночи.

Больше о нем ничего не слышали, пока он не появился в Фалковнии три года назад. Мы не знаем, где он провел эти пятнадцать лет. Возможно, пока мы не напали на его след в Фалковнии, он рыскал по краю Теневого провала. Возможно, его завели туманы, и эти пятнадцать лет прошли для него как одно мгновение. Каким бы не было объяснение, ничего не было слышно об Обжоре, до того как он появился в холмах к востоку от Морфенци, а затем,

оставляя за собой очевидные следы, шел до деревушки Васей, в северной Борке.

После того, как зафиксировали его появление, Обжора двинулся на юг, вдоль края Теневого провала, снедаемый ужасным, ненасытным голодом. После, когда мы шли по его следу в Фалковнии, стараясь узнать как можно больше о его происхождении, мы видели деревья с огромными укусами на стволе, или лишенные листьев. Жители изолированных домиков рассказывали о полуночном посетителе, съедающем все запасы и требующем «добавки» на гортанном балоке. Несколько семей потеряли дорогих людей, которых беспощадный Обжора съел, не найдя другой еды, или когда они старались прогнать его из дома. Мы нашли много пустых коттеджей, по-нашему мнению опустошенных именно Обжорой.

Но, наконец, это злобное существо пришло в Васей, где мы бросили ему вызов.

Обнаружение

Очевидно, что прежде чем охотится на монстра, нужно о нем узнать. Это может быть сказка у огня в гостинице, разговор со свидетелем или личное обнаружение существа. К сожалению, часто о монстре узнают из-за внезапных исчезновений или по кровавым останкам. То, что сначала покажется кладбищенским воровством, может оказаться восставшим живым мертвецом. Часто жители деревни, в которой охотятся живые мертвецы, рассказывают путанные истории о вампирах, призраках или даже древних мертвецах. Особенно следует быть осторожными, если по местным легендам вампиры едят плоть, а не пьют кровь или если в рассказах призрак всегда является материальным.

Дженнифер и я прибыли в поместье Амтор. Учитывая недавние проблемы Николаса, мы с удивлением обнаружили, что его поместье хорошо отремонтировано. Николас, как всегда, был остроумен и очарователен. После того как я распаковала свои вещи, мы с ним провели целый день за рыбной ловлей

– и нужно сказать отлично провели. Однако к ужину все стало еще интересней.

Когда мы наслаждались вкусной, жареной форелью (нескромно замечу, что в ее поимке я приняла самое непосредственное участие) к нам подошел один из слуг Николаса. Он извинился и отошел со слугой, дав возможность Дженнифер подразнить его, а затем вернулся со странной улыбкой.

«У меня есть приглашение, которое, я думаю, будет вам обоим интересно», сказал он. Казалось, Дженнифер наострила свои ушки, хотя я и сама заинтересовалась.

«Мой кузен Кристоф прислал мне записку, прося совета. Недавно он давал бал, в честь пятидесятилетия своей свадьбы, когда в его дом ворвался какой-то звероподобный человек. Он подошел к столу с закусками и начал поедать их ‘как собака’, по словам кузена. Разумеется, Кристоф приказал выбросить бродягу прочь – хотя мой кузен и добрый человек, но он не терпит невежливости», Николас подмигнул мне. «Но когда один из его пехотинцев положил руку на нищего, тот откусил ее! Все, разумеется, запаниковали, и в суматохе человек исчез. И сейчас, Кристоф спрашивает, есть ли у меня какие-нибудь предположения», Николас улыбнулся. «Как вы относитесь к поездке на север?»

- из личного дневника Лауры Везермэй-Фоксгров

Подтверждение

Я хочу отметить, что к этому моменту мы и не представляли, с чем нам придется столкнуться в Васее. Все что мы имели – это краткое описание ситуации, и уж конечно не были уверены, что в записке ситуация описана правильно. Мы заметили, что в жестоких, опасных или ужасных ситуациях, память имеет обыкновение подводить. Они видят то, что ожидают увидеть – игнорируя, или наоборот приукрашивая сверхъестественные события. Тот, кого

они приняли за бродягу, мог оказаться совсем не бродягой, в хаосе и замешательстве, человек вполне мог отрубить, а не откусить руку пехотинца, а может из-за того, что записка была такой сжатой, тяжесть ранения была преувеличена.

Поэтому, первым делом в расследовании нужно встретится со свидетелями и выслушать эту историю из первых рук. Если таких свидетелей не обнаружится, то монстр вполне может оказаться легендой, основанной на страхе или суевериях. Если свидетели все же нашлись, оцените их правдивость и умственное состояние в момент события. Была ли у них причина лгать? Не могли ли они по причине страха или алкоголя неправильно понять ситуацию? Очень часто призраком является фонарь, ревенантом – путник, а верзверем – бешеное животное, но всегда нужно быть начеку и уметь понять, когда сверхъестественное действительно действует в местности. Задавайте вопросы, проясняя все, что покажется непонятным.

Если возможно, старайтесь увидеть все доказательства лично. Если и свидетели и доказательства указывают, на присутствие живых мертвецов, то начинайте расследование.

Мы прибыли в Вор Талмут на закате. Мы с Лаурой устали, и натерли кожу от сидел, но жаждали приступить к делу немедленно. Николас представил нас своему кузену, Ксавьеру Кристофу, барону Вор Талмута и окрестных земель. Мы внимательно выслушали его историю, и были удивлены. Никто не видел, как нищий входил или выходил. На нем были грязная роба, незнакомого фасона и по ее состоянию Ксавьер решил, что этот человек нищий, хотя он вполне мог быть странствующим отшельником или аскетом. Пехотинец, с накрепко замотанной култьей (кисть руки была отсечена полностью), клялся, что человек его укусил. «Это было ужасно милое. Его лицо было пустым; на нем не было ненависти. Он укусил



меня лишь по одной причине — я был к нему ближе всего».

- из личного дневника Дженнифер Везермэй-Фоксгров

Далее следует самый важный шаг. Если вы поймете, что без расследования не обойтись, вы должны убедиться, что вы сможете его совершить. Нет ничего дурного, если вы поймете, что у вас не хватит опыта, чтобы сразиться с существом или решимости довести его до конца. Решение передать расследование другим может спасти вас и окружающих от беды. Охота за злом может принести награду, но может сделать вашу жизнь несчастной и трудной. В расследовании вы или дорогие вами люди могут погибнуть. Если вам не удастся упокоить нежить, ваше вмешательство может спровоцировать с его стороны насилие против местных жителей. Обдумайте ваши мотивы и способности, и продолжайте, только если вы будете уверены в успехе.

Разведка и исследование

Практическую часть охоты лучше начинать с поисков. Узнайте все о живом мертвце, с которым вам предстоит встретиться. Узнайте, кем он был и каким он был при жизни. Если возможно, поговорите с оставшимися в живых членами его семьи или друзьями — они могут предоставить ценные сведения, позволяющие понять ход мыслей существа и обнаружить предположительные аллергены. И то и другое ценится на вес золота ночными охотниками. Если вы поймете, как думает ваша добыча, вы сможете предсказать ее действия, что в свою очередь сильно облегчит финальное столкновение. Аллергены же способны минимизировать ваш риск.

Узнайте, как умер живой мертвец, и что предшествовало его оживлению (если возможно). Часто свидетели оживления не могут или не желают обнаруживать себя, и вам придется полагаться на предположения и опыт. Не нужно сразу

считать, что деревенский изгой и есть тот некромант, которого вы ищите. Такая позиция не только невежлива, но может к тому же скрыть от вас истинную угрозу. Некроманты так же отличаются друг от друга, как мы отличаемся от них. И только относительно небольшое их количество живет изгоями в глуши, маскируясь под отшельников.

Поговорите с жертвами (или, если это невозможно, с их семьями) чтобы понять поведение живого мертвеца и как он выбирает свои жертвы. Если многие из них знали его, то, возможно, им движет месть или, во всяком случае, можно сделать вывод, что он разумен и помнит прошлую жизнь. Если не знали, то, возможно, их объединяет какая-то физическая или поведенческая характеристика, привлекающее чудовище. Но даже если им просто не повезло, они хотя бы смогут рассказать вам о возможностях нежити. Все что вы узнаете, поможет вам в дальнейшем, когда вы будете подбирать аллергены, размышлять, как защитится от монстра и составлять правильную тактику. Время, потраченное на исследование, ни в коем случае не пропадет даром.

Николас взялся обойти соседние деревни, чтобы узнать, не слышал ли кто-либо еще о бродяге. Дженнифер, Ксавьер и я решили разузнать все, что сможем здесь, в Вор Талмуте. Мы с Ксавьером оставили Дженнифер в его большой, но редко используемой, библиотеке. Мы расспрашивали гостей и слуг, которые видели человека – длительное, скучное и в основном бесполезное времяпровождение.

Наконец, я поговорила со служанкой по имени Кира. Поначалу он уклонялась от ответов и чувствовала себя очень неуютно. Тогда я попросила Ксавьера оставить нас и пообещала, что все, что она скажет, останется строго между нами.

Кира призналась, что она боится потерять работу в особняке Кристоф. Она никому не говорила о своем участии в событиях того вечера – бедняжка была уверена, что все это случилось по

ее вине. В ночь бала она была на кухне одна, когда в дверь постучали. Она решила, что темный силуэт за дверью был нищим – он был в грязи и лохмотьях и, похоже, проделал длительный путь. Она сжалась над ним и впустила его посидеть у огня и дала ему тарелку еды.

Девушка вернулась к своим обязанностям, а когда вновь повернулась, тарелка была пуста, а человек стоял у очага. Она хотела что-то сказать, но тут заметила раскаленный уголь, на который человек наступил босой ногой. Она в ужасе смотрела, как плоть чернеет и обугливается, но его это не волновало. Затем он поднял суповой котел (как я потом узнала, он был очень внушительных размеров, чтобы его поднять требовалось три мужчины) и осушил его полностью. Допив, он повернулся к девушке, и при виде его нечеловеческого лица ее нервы не выдержали, и она убежала прочь. Когда она набралась мужества и вернулась, существо уже ушло в балльную комнату.

Я убедила девушку, что она не совершила ничего дурного и поспешила в особняк. Дженнифер в это время нашла путеводные заметки, описывающие г'хеннскую культуру – Ксавьер заявил, что одеяния бродяги напоминали те, которые носили жрецы в этой книге. Теперь мы узнали хоть что-то о нашем таинственном обжоре.

- из личного дневника Лаури Везермэй-Фоксгров

Наши исследования показали, что Обжора состоит из плоти. Его постоянный голод говорил о том, что он не древний мертвец, а его пристрастие к обычной пище, что он не вампир. Похоже он имел сопротивление огню и не чувствовал боли, а его происхождение подсказывало, что символы Закаты могут стать для него аллергенами.

После сопоставления фактов и теорий настает время посмотреть на нежить лично (приняв все меры, чтобы она вас не заметила – это разведка, а не сражение). Если у вас есть предположения об

аллергенах или психологических слабостях настало время их проверить!

Если возможно, постарайтесь наблюдать за нежитью, не привлекая ее внимания. Эта предосторожность не только защитит вас, но и позволит наблюдать за естественным поведением живого мертвеца, и вы сможете глубже понять психологию и способности. Магическое наблюдение в этом случае в данном случае предпочтительней – оно не только избавит вас от риска, но и может обнаружить вещи, невидимые невооруженному глазу.

Если нежить обитает в определенном месте, то, возможно, оно обязано защищать его. Постарайтесь узнать все, что возможно об этом месте (например, Привратник из Жианкарло имел иммунитет к божественной магии, находясь в охраняемом им храме, но святые символы соответствующей религии действовали против него как *защитные* аллергены). Если в этом месте нет ничего особенного, то возможно именно там находится могила живого мертвеца, а может он слуга некроманта, и его заставили охранять это место. Это позволяет предположить, что поблизости находится логово злодея.

Если возможно, оставьте потенциальные аллергены на видном месте, а затем понаблюдайте за реакцией нашедшего их мертвеца.

Если вы подозреваете работу некроманта, или считаете, что монстр действует не один, постарайтесь найти его логово по следам, или наймите местного проводника, способного показать вам все подходящие места. Часто этими «подходящими местами» оказываются кладбища, пещеры, пустующие дома или отдаленные реликты, такие как каменные круги. В городах в пустующих скотобойнях часто селятся голодные мертвецы, а в канализациях – самые разнообразные чудовища. Разумеется, некроманты могут жить в обычных городских домах. Однако, если вы проследили добычу до дома, это не значит, что все его жители бездушные дьяволы. Там может жить

некромант, скрывающий свою работу от семьи, а может нежить, случайно выбрала этот дом для жилья и его обитателям ничего о ней неизвестно.

Узнав все, что возможно на расстоянии встретиться с монстром лицом к лицу. Обычно неразумно пытаться убить его на этом этапе, потому что слишком много еще о его силах остается загадкой. Вместо этого проведите несколько засад и коротких стычек, убегая при необходимости. Имея надежный путь для отступления, испытайте на живом мертвеце разные оружия и заклинания.

Важно проверить на нем все свое оружие, до финальной битвы. Никогда не нужно быть уверенным, что ваше оружие причинит противнику вред, не проверив – самонадеянность очень опасна. На всякий случай нужно проверить даже такую универсальную вещь как святая вода.

Выследить Обжору не составило большого труда. За собой он оставлял четкий след из изувеченных растений, полусъеденных животных и голых деревьев. Порой мы встречали места, где он, скорее всего, поедая грязь с земли.

За три дня Обжора прошел всего несколько миль, в том числе миновал одну деревушку. Тут произошла еще более жуткая трагедия, чем в Вор Талмуте: Обжора съел все содержимое пекарни, а затем отгрыз голову жене мясника. Когда ее сын, крича, выбежал на улицу, отряд деревенских жителей напал на Обжору. Оружие не причинило вред бесовскому отродью, и оно проглотило одного из нападающих живьем! Такое существо не имеет право на существование.

Мне кажется, оно передвигается так медленно, потому что ему постоянно нужно останавливаться, чтобы поесть. Догнать его было легко, и сегодня мы уже наблюдали за ним издалека. Я заметила, что его одеяния очень странно висят на нем: везде она его плотно обтягивала, но на животе болталась свободно...

Я вышла из кустов прямо перед Обжорой. Тот мгновенно бросил корень

и вскочил на ноги – видимо вегетарианской пище он предпочитал свежее мясо. Мои пылающие руки ударили ему прямо в грудь, и он с воплем отступил назад – его кожа обуглилась и почернела. Он упал, и под его сожженными одеяниями оказалось сырое мясо, в том месте, где должен был быть живот!

Ксавьер отважно поднял святой символ, собираясь встретиться с поднимающимся существом. Обжора, не обращая никакого внимания на символ, бросился на Ксавьера, и тот обратился в бегство, а Лаури двинулась монстру на перехват, и ее рапира оставила на руке чудовища длинную рану. Обжора замахнулся на нее, и в этот момент у меня появилась возможность плеснуть в него святой водой. Пока он был и катался на спине, мы скрылись.

- из личного дневника Дженнифер Везермэй-Фоксгров

Оценка

Закончив исследования и проверив теории в полевых условиях, пора все обдумать. Просмотрите все, что вы узнали о существе. Переоцените все гипотезы, о его происхождении, способностях и слабостях, учитывая новую информацию. Не нужно отбрасывать те предположения, которые не подтверждены фактами, лучше иметь в виду и их. Однако, упрямо ухватываться за свои идеи, может быть неразумно и опасно.

И, наконец, обдумайте еще раз все и спросите себя, сможете ли вы пройти до конца? Если нет, то найдите более опытную группу или пригласите в дело друзей и местные войска. Еще раз хочу повторить – нет ничего зазорного в том, чтобы осознавать ограниченность своих способностей. Попытка сразиться с монстром, которого вы считаете слишком могущественным для себя, это самое глупое самоубийство которое только можно себе представить – это не героизм, а тщеславие.

Убийство

До самого последнего этапа медлительность вашего расследования может действовать вам на нервы. Однако, несмотря на то, что промедление недопустимо во время охоты, исследования нужно проводить тщательно, даже если вам будет казаться, что вы зря теряете время. Когда же придет время действовать, нужно действовать быстро и наверняка. Завершив размышления и планирование, заманите противника в место битвы и обрушьте на него свой праведный гнев.

Помните, что большинство живых мертвецов не безмозглые твари, и пока вы наблюдаете за ними, они могут наблюдать за вами. И даже безмозглые живые мертвецы находятся под контролем разумного существа. Ваш противник вполне мог разработать контрмеры против вас. И хотя Стремление делает живых мертвецов в некотором роде предсказуемыми, часто они обладают жестоким коварством и могут изменить свою обычную тактику. Поэтому удар нужно наносить быстро, не давая противнику время понять ваши планы и избежать ловушки.

Если возможно, убедитесь, что время и место для последней битвы играют на вас, а не на противника. Никогда не сражайтесь с живыми мертвецами в их логове. Они знают его лучше, чем вы, и вполне возможно подготовили ловушки или другой способ разделаться с незваными гостями. Если ваш противник получает силу в определенный час или время месяца, встретьтесь с ним в другое время. Часто это все невозможно выполнить, но если случай представится, то нельзя его упускать. Даже если живой мертвец не желает покидать какую-либо местность, постарайтесь подготовить ее перед боем.

Убедитесь, что с поля боя можно будет легко скрыться. В последнем бою все может пойти наперекосяк, независимо, насколько хорошо он был спланирован, поэтому мудрый ночной охотник всегда подумает об отступлении. Говорят, что предусмотрительность – величайшая из

добродетелей, а отступление, это не трусость, а мудрый поступок. Подумайте – учитывая все, что вы знаете о противнике, вы имеете намного больше шансов вернуть ему вечный покой, чем кто-либо другой. Если вы откажетесь убегать и погибните, ваш опыт будет потерян и нежить снова получит преимущества над живыми.

Если все идет хорошо, действуйте настолько быстро, насколько позволяет ваш план. Без крайней необходимости не прекращайте атаковать существо – передышка позволит вашему противнику перегруппироваться, вылечится или сбежать. Нужно быть осторожным, но избегать задержек.

Николас встретил нас в Васее. Он сказал нам, что как мы и предполагали, Обжора почти все время движется по краю Теневого Провала.

К счастью помещик в Васее был знакомым Ксавьера, и нам не потребовалось много времени, чтобы убедить его в серьезности приближающейся опасности. Он немедленно собрал своих слуг и приказал им готовить еду всю ночь. Мы же всю ночь писали листовки, говорящие о пиршестве, намеченном на завтрашний полдень в городской ратуше. Нам пришлось столько писать, что у меня до сих пор болит рука, и я могу писать только с большим трудом. К счастью, развесить их взялись Николас и Ксавьер, и мы с Дженнифер смогли отдохнуть...

Мы собрали народ в ратуше на следующее утро и объяснили предстоящую угрозу и то, что мы собираемся хитростью заманить ее в ратушу. Большинство из людей согласились скрыться в своих домах ближе к полудню, но некоторые отказались. Однако, когда Обжора появился, они все разбежались.

Мы заманили Обжору в ратушу на запах готовящейся еды и жареного лука. Как мы и надеялись, он не обратил на нас никакого внимания (похоже он нас даже не узнал), а сразу приступил к еде.

Пока он ел, я вытащила свою парфянскую рапиру и выстрелила ему в

спину. С рычанием он развернулся и тогда Николас плеснул в него святой водой, а Дженнифер применила пылающие руки. К тому времени я уже успела перезарядить оружие и вновь выстрелила. Затем, пока я стремительно перезаряжала пистоль, Ксавьер сжимая дедовский меч, выскочил вперед, несмотря на мои протесты.

Обжора прыгнул на него. Кулаки Обжоры, как молоты обрушились на Ксавьера, но самые страшные ему удавалось отражать мечом. Опрокинув Ксавьера на пол, Обжора впился ему в лодыжку. Его пасть задвигалась, и он начал пожирать нашего друга. Тогда я думала, что Ксавьеру не выжить.

Николас прыгнул на спину Обжоре и размазал по его лицу пирог. Он оседлал его, как быка, отчаянно вцепился и старался выколоть ему глаза, и не попасть под удар. Ксавьер на четвереньках пополз прочь. Обжора сбил своей рукой Дженнифер и повалил ее на стол. Я бросилась ей на помощь, когда Обжора, наконец, схватил Николаса за плечо.

Я снова и снова втыкала свою рапиру в то, что осталось от живота Обжоры, но он игнорировал меня. С дьявольским выражением лица он сунул себе в рот руку Николаса и откусил ее. Николас закричал, и его кровь хлынула во все стороны.

К тому времени Ксавьер и Дженнифер поднялись на ноги. Мы метнулись рубить Обжору и тому пришлось бросить Николаса и повернуться к нам. Последним выстрелом из моей парфянской рапиры мне удалось проломить его позвоночник, и он рухнул на пол. Издав скрежет зубами, он потянул ко мне руку, но через мгновение затих.

Мы перевязали Николасу руку и отсеки существу голову. По совету Ксавьера, мы также удалили его челюсть. Мы перезахоронили его на местном кладбище и пригласили анахорета, чтобы благословить могилу.

- из личного дневника Лаури Везермэй-Фоксгров



Заклучение

Последнее, что нужно сделать, это убедиться, что живой мертвец не поднимется вновь. Часто для этого достаточно перезахоронить его в освященной земле, хотя в некоторых случаях лучше, если клирик *благословит* могилу или применит еще более могущественные заклинания, сдерживающие мертвеца в земле. Если у существа есть *аллерген влечения*, вложите его в могилу.

Нужно, чтобы могилу часто посещали хотя бы несколько месяцев. Если спустя это время она останется, как есть, то можно поздравлять себя с победой. Теперь ваша задача действительно закончена.

Жизнь ночного охотника часто тяжела, но мы считаем, что она стоит того. Мы надеемся, что наши исследования помогут вам в битве с тьмой, и вы с мужеством будете стоять на страже добра. Мы стойкость и решительность и от всего сердца желаем вам удачи.

*Дженнифер Везермэй-Фоксгров
Лаури Везермэй-Фоксгров
Мордент, Мордениш
737 год*

Приложение Мастера

Этот раздел книги написан, чтобы помочь создавать живых мертвецов, способных противостоять персонажам. Большинство отрядов в Равенлофте не боятся покорных мертвецов уже к 5 уровню. Нижеследующая информация поможет Мастеру сделать живых мертвецов достойными противниками в своей кампании.

Часть этой информации доступна во Вступлении к Книге Монстров, но мы для удобства приводим ее и тут. Также мы показываем, как Мастер может использовать правила улучшения

монстров в совокупности с правилами из этой книги.

Лаборатория для создания существ

Используя эту таблицу, Мастер сможет изменить некоторые статистики нежити. Когда он делает это, остальные статистики не меняются. Например, у скелета с 3 КХ сохраняется КЗ 13, повреждения 1к4 и фит Улучшенная Инициатива; однако его хиты увеличиваются до 19, а все спас броски увеличиваются на +1.

Улучшение нежити

КХ	хиты	атака	С/Р/В	навыки/характеристики	фиты	базовый РС
1/3	2	+0	+0/+0/+1	0	0	1/4
1/2	3	+0	+0/+0/+1	0	0	1/4
1к12	6	+0	+0/+0/+2	0	1	1/3
2к12	13	+1	+0/+0/+3	2	1	1
3к12	19	+1	+1/+1/+3	4	1	1
4к12	26	+2	+1/+1/+4	6	1	2
5к12	32	+2	+1/+1/+4	8/+1	2	2
6к12	39	+3	+2/+2/+5	10	2	3
7к12	25	+3	+2/+2/+5	12	2	3
8к12	52	+4	+2/+2/+6	14	2	4
9к12	58	+4	+3/+3/+6	16/+1	3	4
10к12	65	+5	+3/+3/+7	18	3	4
11к12	72	+5	+3/+3/+7	20	3	5
12к12	78	+6	+4/+4/+8	22	3	5
13к12	84	+6	+4/+4/+8	24/+1	4	6
14к12	91	+7	+4/+4/+9	26	4	6
15к12	97	+7	+5/+5/+9	28	4	6
16к12	104	+8	+5/+5/+10	30	4	7
17к12	110	+8	+5/+5/+10	32/+1	5	7
18к12	117	+9	+6/+6/+11	34	5	7
19к12	123	+9	+6/+6/+11	36	5	7
20к12	130	+10	+6/+6/+12	38	5	7

Характеристики

При увеличении Кубика Хитов нежити, ее характеристики не меняются. Нежить получает дополнительную единицу к характеристикам на 5 и 9 уровнях.

За каждые +3 очка характеристики, РС увеличивается на +1/4. Никакая из характеристик не может превышать 20.

Класс защиты

Класс защиты сохраняется, когда увеличиваются Кубики Хитов. Мастера могут увеличивать КЗ, как показано ниже, чтобы усилить нежить:

* +3 естественной брони, добавляют +1/4 РС.

* +6 естественной брони, добавляют +1/2 РС.

* +9 естественной брони, добавляют +1 РС.

Атаки

За каждую дополнительную атаку, РС увеличивается на +1/2. Таким образом, можно добавить две дополнительные атаки. Если существо начинало с одной атакой, то базовая премия атаки распространяется на обе. Если у существа уже есть две или более атак, то каждая дополнительная атака проводится со штрафом -2. Существа, получившие множественные атаки, также бесплатно получают фит Мультиатака.

Повреждения

При увеличении Кубика хитов, повреждения не увеличиваются. За каждый тип кубика, на которые увеличиваются повреждения, к РС добавляется +1/2. Например, чтобы увеличить повреждения с 1к4 до 1к6 к РС нежити добавляется +1/2.

Навыки

Нежить получает 2 очка навыков за каждый КХ, на который увеличивается. Дополнительные очки навыком можно купить отдельно. За каждые +7 очков, к РС нежити добавляется +1/4. Мастер не может добавить к одному навыку больше чем +14 очков.

Фиты

Новый фит дается на 5 и на 9 уровне. Мастер может дать нежити дополнительные фиты, если сочтет это необходимым. За каждый дополнительный фит к РС нежити добавляется +1/4.

Особые силы

В книге представлены особые силы, подходящие для каждого типа живых мертвецов. Мастер должен выбрать те, которые подходят и соответственно увеличить их РС.

Окончательный РС

Подсчитывая окончательный РС нежити, Мастер должен округлить его вниз. Еще раз оцените существо, чтобы оно не получилось слишком сильным для своего уровня и не оказалось перегружено странными силами, против которых нет шансов ни у одного отряда.

Составление из частей

Конечно, можно просмотреть особые силы и таблицы улучшения и создать странную, сумбурную нежить, но лучше начинать, имея какую-либо идею и отталкиваясь от нее. Например, Риан хочет создать вариацию нежити, способную противостоять отряду 5 уровня и решает сделать существо с РС 5. Для начала он просматривает таблицу улучшения нежити и обнаруживает, что у нежити с 5 КХ базовый РС равен всего 2. Он решает, что у его зомби будет 5 КХ, и способности, увеличивающие его РС до 5.

Зомби вуду

Базовый КХ: 5к12

Базовый РС: 2

Риан представил себе зомби из Сурани. Он хочет, чтобы это существо отличалось от обычного сутулого, пускающего слюни трупа, и он принимает решение, что его существо будет очень мобильным и хитрым.

Характеристики

Для начала Риан решил увеличить статистики зомби. Так как его зомби имеют 5 КХ, они автоматически получают одно очко характеристики. Так как статистики относительно дешевы, Риан решил увеличить Силу зомби, считая, что зомби вуду должны быть сильнее. Учитывая их 8 Ловкость, он понял, что ее придется сильно поднять, чтобы зомби соответствовали его представлениям. Он помнит, что ни одна из статистик зомби не может превышать 20, но к счастью с этим проблем не возникнет.

+1 Инт (бесплатно); +3 Сил, +6 Лов, +3 Инт = итого увеличение РС +1

Класс защиты

Риан также решил прикупить для своего монстра немного Класа защиты. Помните, что за купленную Ловкость, он уже увеличил КЗ зомби. Эти премии добавляются к предыдущей.

+3 естественной брони = итого увеличение РС +1/4

Атаки и повреждения

Риан решил повысить зомби, увеличив ему количество атак. Он покупает дополнительную атаку. Затем он увеличивает наносимые зомби повреждения до 1к8. Зомби, который бьет дважды и наносит 1к8 повреждений намного опасней.

1к8 повреждений = итого увеличение РС +1

Навыки

Следующая задача – навыки. Риан покупает +7 рангов навыков, потому что они дешевые, а он хочет добавить своим зомби скрытности. 8 рангов он может дать им бесплатно, за их 5 КХ нежити. Он распределяет бесплатные навыки так: Прятанье +3, Бесшумность +3, Наблюдательность +2.

Прятанье +3, Бесшумность +3, Наблюдательность +1 = итого увеличение РС +1/4

Фиты

У зомби уже есть фит Крепость. Так как зомби Риана имеют 5 КХ, они получают дополнительный фит. Им Риан выбирает Внимательность – в первую очередь они должны быть хитрыми. Также он дает им Фокусировку на оружие, чтобы как-то окупить низкую базовую премию атаки.

Внимательность (бесплатно), Мультиатака (увеличение атак), Фокусировка на оружие (удар) = итого увеличение РС +1/4

Особые силы

Чтобы сделать своих зомби действительно быстрыми и страшными, Риан дает им три особые силы, связанные с движением: *пугающая скорость, паучье лазанье и прыганье*. Пугающая скорость позволяет зомби делать нормальные атаки, а не только частичные.

Пугающая скорость, паучье лазанье, прыганье = итого увеличение РС +1

Ниже приведено то, что получилось у Риана:

Зомби вуду

Итого получился РС 5 3/4 (базовый 2 + 3 3/4) = окончательный РС 5 (округляется вниз)

КХ 5к12+3 (35 хитов); инит +2 (Лов); скор 30 фт; КЗ 17 (+2 Лов, +5 ест); атк +6 ближний бой (1к8+3, 2 удара); занимает/радиус 5 на 5 футов/5 футов; ОК нежить, пугающая скорость, паучье лазанье, прыганье; Мр Н; Сб Стой +1, Реф +3, Воля +4; Сил 16, Лов 14, Слж -, Инт 4, Муд 10, Хар 1; *Навыки*: Прятанье +8, Слух +2, Бесшумность +8, Наблюдательность +5; *Фиты*: Внимательность (бесплатно), Мультиатака (увеличение атак), Фокусировка на оружие (удар), Крепость.

В болотистых землях Сурани рассказывают о таинственном существе, известном как Повелитель Мертвых, правящем ночью. Когда Повелитель Мертвых хочет, чтобы кто-то из его людей стал его слугой, порой он не дожидается его смерти. Он приказывает принести ему жертву и похоронить заживо.

Зомби вуду создаются из людей, похороненных заживо и оживленных в виде нежити. Это жуткий процесс. Часто жертву сначала парализуют ядом, кладут в гроб и закапывают в грязь, позволяя слышать, как могильная земля падает на крышку гроба. Те кто, по какой либо причине переживают процесс обычно сходят с ума (СЛ Безумия 25).

Если тех, кого похоронили заживо оживить, они становятся зомби вуду. Выглядят такие зомби ужасно. Они похожи на себя при жизни, но их кожа тусклая и белая как мел. Их стеклянные глаза налиты кровью, а на лице застыло выражение ужаса, который они чувствовали перед смертью.

Первоначально зомби Вуду появились в Сурани, но теперь темный процесс их создания распространился и по странам Ядра.

Еще один пример

Что же происходит, когда у Мастера есть идея, но существующих особых сил недостаточно, чтобы создать под нее нежить? В этом случае берется существующая способность и переделывается, чтобы подходить под идею Мастера. Например, Ратч хочет создать зомби-канниблов для своей игры, похожих на бормочущих тварей из *Ночи живых мертвецов*. Он хочет получить крепких зомби, единственное желание которых – вцепится зубами в человеческую плоть. Однако, он хочет чтобы они заметно отличались от вурдалаков.

Зомби-каннибалы

Базовый КХ: 3к12

Базовый РС: 1

Характеристики и Класс защиты

Чтобы сделать своих зомби крепче, Ратч увеличил их Силу и КЗ. Он добавил к Сил +6, и +3 к естественной броне: итого увеличение РС = +3/4

Повреждения

Ратч поднял кубик повреждений удара зомби до 1к8: итого увеличение РС = +1/2

Навыки

Как нежить с 3 КХ, существо имеет 8 пунктов навыков. Ратч вложил их в Лазание.

Особые силы

В качестве изюминки, Ратч дал своим зомби особую силу *связь с землей*. С ее помощью он может создавать сценарии в духе самых жутких фильмов ужасов, когда шаркающие трупы таинственным образом не отстают от убегающих жертв.

И, наконец, Ратч столкнулся с проблемой. Нет такой особой силы, чтобы «пожирать плоть». Однако он хочет, чтобы его зомби питались плотью и возможно даже получали от этого хиты. Он поискал и в Главе второй, посвященной покорным мертвецам, нашел способность *сшивание*. Он добавил его своему существу, однако немного изменил. Вместо того, чтобы использовать части тела для починки, зомби *съедают* их и лечатся. Этот

процесс все еще занимает какое-то время. Таким образом, в особые силы зомби включены следующие: *связь с землей*, *создание исчадий* и *сшивание*: итого увеличение РС = +1 1/4

У Ратча получилось следующее существо:

Зомби-каннибалы

Итого получился РС 3 1/2 (базовый 1 + 2 1/2) = окончательный РС 3

КХ 3к12+3 (32 хита); инит -1 (Лов); скор 30 фт; КЗ 14 (-1 Лов, +5 ест); атк +5 ближний бой (1к8+4, удар); занимает/радиус 5 на 5 футов/5 футов; ОК *связь с землей*, *создание исчадий*, *сшивание* нежить, только частичные действия; Мр Н; Сб Стой +1, Реф +0, Воля +3; Сил 19, Лов 8, Слж -, Инт -, Муд 10, Хар 1; *Навыки*: Лазание +8; *Фиты*: Крепость.

Многие зомби оживляются темной магией. Однако никто не уверен, откуда взялись зомби-каннибалы, и никто не знает, откуда появилась их первая орда. Однако ясно одно: их число во всех землях растет. В легендах рассказывается о целых городах, уничтоженных ими. Дети с широко раскрытыми глазами слушают сказки, о зомби, пожирающих плоть живых.

Зомби-каннибалы не такие гнилые, как другие зомби. В целом кожа и плоть сохранилась, однако их кожа обвисает, и на ней открываются гниющие язвы. Самое страшное – это их количество, однако там где появляется один зомби-каннибал, вскоре их будет множество. Они нападают всем скопом, окружают фермы и домики, затем они неустанно штурмуют их, ломая двери и окна, и пожирают их обитателей. От них даже не убежать, потому что Туманы каким-то образом помогают этим существам... и они всегда находятся за спинами своих жертв.

Обреченные: Страшные личности

Ниже описана некоторая нежить, которая встречается в этой книге.

Ратик Убел

Равенлофтский ревенант, Плт9/Тнт4; РС 14; средняя нежить (5 фт 9 дм); КХ 13к12+3; хт 98; инит +7 (+3 Лов, +4 Улучшенная Инициатива); скор 30; КЗ 23 (+3 Лов, +4 ест, +3 наручи, +3 кольцо); атк +15/+15 ближний бой (1к10+6, 2 удара) или +16/+11 ближний бой (1к6+7 и ранение, *короткий меч ранения* +1, крит 18-20) или +14/+9 дальний бой (1к3+6, *метательный нож* +2); ОА дикая вражда (+2/+2 против плутов)*, подлая атака +5к6, аура страха (СЛ 16), парализующий взгляд (СЛ 16), удушение (2к10+12); занимает/радиус 5 на 5 футов/5 футов; ОК нежить, уворот, стремительное уклонение (Лов добавляется к КЗ, нельзя зажать с флангов), прятаться на виду, темное зрение, теневая иллюзия, вызов тени**, теневой прыжок (20 фт), сопротивление (кислоте, холоду и электричеству 20), регенерация 5 (огонь), иммунитет к изгнанию, общие мучения***; Мр Н; Сб Стой +4, Реф +13, Воля +5; Сил 23, Лов 17, Слж -, Инт 14, Муд 9, Хар 10.

Навыки и фиты: Оценка +7, Блеф +5, Лазание +13, Разряжать Устройства +13, Сбор Информации +16, Прятанье +26, Запугивание +7, Знание (история Даркона) +7, Знание (географии Равенлофта) +7, Слух +11, Бесшумность +16, Взлом +10, Выступление +5, Чтение по Губам +15, Поиск +19, Распознавание Мотиваций +19, Наблюдательность +17, Акробатика +8; Внимательность, Боевые Рефлексы, Уклонение, Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Мобильность, Атака на Ходу, Крепость.

Языки: дарконийский и мордентский.

Важные вещи: клепаный кожаный доспех +2, кольцо незасаеваемости, кольцо защиты +2, эльфийский плащ, короткий меч ранения +1, 15 метательных ножей +2, наручи брони +3.



*Ратик обладает особой силой *дикая вражда*, описанной в Главе восьмой. Против всех плутов Ратик получает +2 премию к атаке и повреждениям. Если однажды он найдет своего настоящего убийцу, эта премия станет +3.

Тень Ратика, это его страшный спутник (смотрите **Сеттинг Равенлофт). Вследствии этого она стремится причинить как можно больше разрушений. Она может разговаривать с Ратиком, и часто издевается над ним и дразнит его, говоря, что он не способен найти своего убийцу.

*** Ратик так давно преследует своего убийцу, что между ними установилась связь. Порой он способен чувствовать то, что чувствует его убийца, особенно когда тот испытывает сильные физические ощущения, хотя сильные эмоции тоже доходят до Ратика.

Ратик Убел выглядит как худощавый, изящный мужчина среднего роста, с длинными, редкими, бледными волосами. У него тусклые, впалые глаза и безжизненный, мрачный голос.

Если приглядеться, можно понять, что Ратик не совсем живой человек. Его кожа очень бледная, и при близком

рассмотрении можно заметить, что она почти прозрачная. На ощупь его плоть холодная и влажная.

Обычно Ратик носит свободную черную одежду и темный плащ с капюшоном, чтобы он мог скрывать свою внешность при ярком свете. Он ходит спокойно, но вокруг него присутствует аура печали, злобы и решительности.

Прошлое

Раньше Ратик Убел был искусным вором в Ил Алуке, когда-то самым крупным городом в Равенлофте. При жизни он работал один и быстро поднимался в сфере преступного мира. Но одиночка, часто меняющий стороны, очень быстро набирает себе врагов.

Ратик считает, что именно один из таких врагов и стал причиной его гибели. Он был убит во сне и последнее, что он видел в жизни, был кусочек желтой ткани – возможно, это был шарф.

Ратик поднялся в виде равенлофтского ревенанта. Он провел годы, после своего посмертия в поисках блуждая по миру в поисках своего убийцы. Ратик не был в Ил Алуке, когда произошел Реквием, и он сумел избежать апокалипсической катастрофы. У него не было основы, с которой он мог бы начать свое расследование и Ратик пытался заручиться помощью других в поисках.

Некоторое время Ратик работал на Ивана Дилиснию, считая, что тот обладает информацией о его убийце. После того, как Ратик обнаружил, что Иван лгал ему, он попытался уничтожить его. Следует заметить, что Ивану удалось спастись, ценой жизни множества своих стражников.

Настоящее

Ратик *знает*, что его убийца еще жив. Он чувствует саму его сущность. Ратик вычислил, что его убийца был плутом, как и он сам. Его заставляет думать так то, что его убили в комнате, охраняемой ловушками, в которую смог бы проникнуть только плут. Забавно, но теперь Ратик испытывает отвращение ко всем плутам и не доверяет им.

После того, как Иван провел его, Ратик остерегается кому-либо доверять. Он очень четко может понимать мотивации других. Ревенант лаконичен, решителен и угрожающе прямолинеен. Ему нет дела до социальных норм или этикета – как нежить, Ратик просто перестал видеть в них смысл. Голос Ратика неприятный и в нем чувствуется затаившаяся злость.

Проведя долгое время в поисках, Ратик научился ценить способности следователя. Он научился прислушиваться к разговорам в тавернах, читать по губам и разыскивать улики в самых разнообразных местах. В другом мире Ратик бы стал совершенным следователем.

Со времен Реквиема многие люди использовали его навыки. Цена Ратика одновременно и низка и высока: он не требует денег, но требует, чтобы его клиенты занялись его собственным расследованием. Ратик время от времени проверяет свои контакты, никогда не забывая тех, на кого он работал. Некоторые из тех, кто нанимал ревенанта, пожалели об этом, так как он постоянно подстегивает их продолжать его поиски.

Страшные возможности

Ратик может стать отличным НИП для любой кампании. Он может послужить и как злодей и как союзник, и возможно даже сменит сторону во время кампании. Поначалу он может быть противником ИП, но если они найдут информацию важную для него, они могут получить союзника в его лице. С другой стороны, он может начать как их союзник, но сменить сторону, если злодей пообещает им большую информацию, чем ИП.

Ратик имеет широкую цепь контактов по всему Царству Страха. В своих поисках Ратик имел дело со многими могущественными существами и организациями. Он работал с вистани, с церквями Эзры и Халы, с Алаником Рэем, с Тарой Кольяной, с Малкеном, и со многими другими. Он отлично подходит, чтобы связать отряд с какой-либо организацией или личностью.

Ратик очень озлоблен на Ивана Дилиснию. Он бы с удовольствием рассчитался с Иваном, однако был вынужден продолжить поиски своего убийцы. Теперь Иван очень боится Ратика, потому что тот нежить и иммунен к ядовитым способностям этого темного владыки.

Тобен Легион

Тобен Легион очень специфическая нежить, способная занимать одновременно множество тел. Каждый раз, когда Тобен создает свое исчадие, оно получает его личность, разум и воспоминания. Все трупы Тобена связаны между собой, и знают, что происходит друг с другом.

После того, как Тобен вселяется в существо, лицо существа подгнивает определенным образом, так что губы и десны почти исчезают, зубы существа обнажаются в уродливой ухмылке, а глаза выпячиваются как у повешенного. В результате его лицо становится похожим на лицо маньяка, с выпученными глазами и улыбкой психопата.

Когда Тобен получает очередное тело, к этому телу просто применяется шаблон.

Тобенский зомби

Кубик хитов: увеличивается до 1к12.

Скорость: как у базового существа.

КЗ: естественная броня базового существа увеличивается на +2.

Атака: существа без естественной атаки получают 2 атаки ударом, каждая с базовой премией атаки существа. Либо используйте естественные атаки базового существа.

Повреждения: существа без естественного оружия получают 2 атаки ударом, с повреждениями в зависимости от размера существа (смотрите таблицу) плюс премию Силы существа. Либо используйте повреждения от естественной атаки базового существа.

Размер повреждения

мизерный	1
крошечный	1к2
мелкий	1к3

маленький	1к4
средний	1к6
большой	1к8
огромный	2к6
гигантский	2к8
колоссальный	4к6

Особые атака: тобенский зомби сохраняет все особые атаки базового существа, и получает перечисленные ниже:

Создание исчадий (св): существо убитое тобенским зомби оживает как тобенский зомби через 1к4 раунда после смерти.

Заразная аура (св): любое существо, находящееся возле тобенского зомби некоторое время (более 10 минут), имеет шанс подхватить смертоносную болезнь: *улыбчатая болезнь* – вдыхаемая, спас бросок Стойкости (СЛ 17); инкубация 1 день; 1к6 временно Сложения. Зараженные улыбчатой болезнью могут делать спас броски Стойкости, чтобы предотвратить повреждения, но избавиться от болезни могут только с помощью *снять болезнь*, *снять проклятие* или *исцеления*. У жертв болезни впадают губы и десны. Умершие от болезни воскресают как тобенские зомби через 1к4 дней.

Особые качества: тобенский зомби сохраняет все особые качества базового существа, и получает перечисленные ниже:

Улей трупов (св): как особая сила, описанная во Второй главе: Покорные мертвецы.

Нежить: иммунитет к эффектам, действующим на разум, к ядам, ко сну, к параличу, к оглушению и к болезням. Не подвержены критическим попаданиям, легким повреждениям, повреждениям характеристик, высасыванию энергии или смерти от массивных повреждений. Иммунны к эффектам, требующим спас бросок Стойкости, если только они не действуют на предметы.

Спас броски: как у базового существа.

Характеристики: тобенский зомби получает +4 Сил и +2 Лов. У нежити нет значения Сложения. Личность Тобена заселяет труп и поэтому у него всегда одинаковые ментальные характеристики:

Интеллект 16, Мудрость 12 и Харизма 14.

Навыки: тобенский зомби получает +6 расовую премию к проверкам на Блеф, Маскировку, Прятанье, Бесшумность и Наблюдательность. Остальное как у базового существа.

Фиты: тобенский зомби получает Внимательность, Улучшенную Инициативу и Крепость, если уже их не имел.

Слабость: тобенского зомби можно уничтожить заклинанием *снять болезнь*. Тобенский зомби делает против него спас бросок.

Климат/местность: любые земли.

Организация: одиночка, взвод (6-10) или толпа (11-20).

Рейтинг сложности: базовое существо +1.

Сокровище: различается.

Мировоззрение: всегда хаотично злое.

Улучшение: как базовое существо.

Пример тобенского зомби

В этом примере используется плут 7-его уровня, в качестве базового существа.

Тобенский зомби

Средняя нежить

КХ: 7к12+3 (49 хитов)

Инициатива: +8 (+4 Лов, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 30 футов

КЗ: 22 (+4 Лов, +4 клепаная кожа, +2 баклер, +2 ест)

Атаки: 2 удара +8 ближ бой; мастерская рапира +9 ближ бой; мастерский могучий составной короткий лук (Сил 13) +10 даль бой

Поврежд: удар 1к6+3; мастерская рапира 1к6+3 (крит 18-20); мастерский могучий составной короткий лук (Сил 13) 1к6+1

Занимает/

радиус: 5 на 5 футов/5 футов

Особые создание исчадий, заразная

Атаки: аура, подлая атака 4к6

Особые нежить, уворот,

Качества: стремительное уклонение (Лов к КЗ, нельзя зажимать с флангов)

СпасБроски: Стой +3, Рефл +10, Воля +4

Хар-ки: Сил 16, Лов 18, Слж -, Инт 16, Мдр 12, Хар 14

Навыки: Оценка +13, Блеф + 8, Разряжать Устройства +14, Маскировка +8, Прятанье +20, Слух +13, Бесшумность +20, Взлом +16, Поиск +13, Наблюдательность +13, Акробатика +13, Использование Волшебных Устройств +12

Фиты: Внимательность, Улучшенная Инициатива, Владение Щитом, Крепость 8

РС: 8

Волшебные: *зелье скрытности*, 2 *зелья научьего лазания*, *зелье спешки*, *плащ сопротивления +1*

Прошлое

Тобен живет уже сотни лет, вселяясь в тела людей. Он заражает тела живых, и после смерти они становятся тобенскими зомби, существами с личностью и разумом Тобена Легиона. Каждый раз, вселяясь в очередное тело, Тобен также поглощает его воспоминания и способности и использует их в своих извращенных целях.

Есть разные предположения о том, как Тобен появился на свет. Некоторые считают, что когда-то он был некромантом, неправильно приготовившим *зелье личдома*. Другие считают, что Тобена создал темный владыка Малус Селерис, во время одного из своих ужасных экспериментов. Но самым распространенным мнением считается, что когда-то Тобен Легион был вором. Рассказывают, что он притворился вистани и путешествовал с их караваном. Когда караван ездил по городам, Тобен воровал различные ценности. Все это закончилось, когда Тобен решил обворовать лейтенанта фалковнийской армии. Разъяренный



офицер приказал страже догнать караван, отвезти всех вистани к Владу Дракову, и наказать по фалковнииским законам, путем насаживания на кол.

Тобену удалось избежать плена, и он убежал, смеясь над вистани. Перед тем, как скрыться, он открыл им, что он не вистани, а замаскированный шарлатан. И тогда, одна вистана произнесла вслед ему злое проклятие, когда ее уже собирались насадить на кол: «За то, что прятался под чужой кожей, ты будешь вечно прятаться под ней – и только под ней ты будешь жить».

С того времени, как говорят, Тобен Легион может жить только в телах других. Правда это или нет, мир не узнает никогда, так как даже сам Тобен забыл о тех временах, когда он был смертным. О тех временах у него остались только смутные кусочки воспоминаний.

Настоящее

Тобен Легион сошел с ума после веков, проведенных в чужих телах. Он считает свое существование «Большой игрой», и проводит века, разрабатывая комплексные планы, направленные на то чтобы калечить чужие жизни и

приносить печаль. Вещи, которые сделали его знаменитым, это превращение детского приюта в безумный дом нежити, вселение в семь невест, семи различных женихов в Ламордии и вселение в бесчисленное множество тел воинов света.

Все эти ужасные дела для Тобена просто развлечения и способ убить время. Да и что ему остается теперь, кроме как убивать время?

В Равенлофте Тобен боится только двух вещей: вистани и Азалина Рекса. Он знает, что если большая часть его тел пересечет границу Даркона, Азалин мгновенно его подчинит себе. Больше всего он боится, что одной ночью соберутся Туманы и перенесут его в Даркон.

Разговаривая, Тобен использует только простые, короткие предложения, несмотря на свой интеллект. Он всегда говорит насмешливо по отношению к собеседнику. Тобен считает, что он – высшая форма существования и не стесняется это показывать.

Бой

Тобен предпочитает издеваться над своими врагами, а не сражаться с ними. Он старается удивить и ужаснуть противников, так как это единственный способ развлечения для него. Тобен может сделать своим зомби извозчика, своих противников и со страшной скоростью погнать карету по лесу. Посмотрев в гроб любимой, противник Тобена может увидеть, что она злобно смотрит на него и начинает говорить голосом Тобена. Тобен может быть кем угодно – торговцем на улице или жрецом в церкви, никто не может избежать его.

Когда Тобен нападает всерьез, он вначале посылает слабые тела. Когда они истощат ресурсы противника, он приканчивает его самыми мощными телами.

Страшные возможности

Тобен Легион хорошо подходит для отряда любого уровня, так как является шаблоном, который Мастер может

наложить на любое существо. Он может быть злодеем как низкого, так и высокого уровня. Тобен даже может становиться все более опасным, когда ИП растут в уровнях. Чем больше уровень ИП, тем более сильными телами овладевает Тобен.

Недавно Тобен сражался с Великим Детективом Алаником Рэем. Аланик, сам являясь долгожителем, сумел разгадать часть долгосрочных планов Тобена и теперь тот ненавидит Аланика и его ассистента Артура Седгвика. Эти защитники света могут стать полезными союзниками ИП.

Новая нежить

Далее следуют новые типы нежити, для игры по Равенлофту. Они расположены по типам: покорные, голодные и неупокоенные.



Новые покорные мертвецы

Сшитый

Средняя нежить

КХ: 4к12 (26 хитов)

Инициатива: -1 (Лов)

Скорость: 20 футов (не может бежать)

КЗ: 14 (-1 Лов, +5 ест)

Атаки: 2 когти +5 ближ бой

Поврежд: когти 1к10+3

Занимает/

радиус: 5 на 5 футов/5 футов

Особые

Атаки: ранение, заражение

Особые

Качества: нежить, регенерация 3

СпасБроски: Стой +1, Рефл +0, Воля +4

Хар-ки: Сил 17 Лов 8 Слж - Инт 5
Муд 10 Хар 10

Навыки: Слух +7, Наблюдательность +7

Фиты: Внимательность,
Мультиатака

Климат/ любая земля или

местность: подземелье

Организац: любая

РС: 4

Сокровища: нет

Мировоззр: всегда хаотично злое

Улучшение: 5-7 КХ (средний); 8-10 КХ (большой)

Сшитый – это кошмарное существо, появившееся в результате извращенных экспериментов некромантов. Его глаза и рот накрепко зашиты и швы явно видны на измученном лице. Хуже всего то, что сшитые создаются из двух тел, и этим немертвым существам приходится вечно блуждать в компании друг друга, сея безумие и разрушение.

По некоторым источникам впервые этих существ создал некромант Грандалл, любящий экспериментировать с телами. Чтобы создать сшитого, он делал магический круг защиты, из нити. Затем он нитями сшивал тела двух живых существ, а затем они умерщвлялись и оживлялись. Мистическая нить предположительно привязывала мертвые души к телам, заставляя их остаться в царстве смертных и служить хозяину.

Сшитые не могут разговаривать ни на одном языке, но понимают те языки, на которых говорили при жизни.

Бой

Ранение (св): те, по кому сшитые попадут своими когтями начинают истекать кровью. Жертва теряет 2 хита в раунд, пока ее не перебинтуют (Лечение СЛ 10) или пока она не умрет.

Заражение (эк): раненые когтями сшитого заражаются гнилью сшитых: *гниль сшитых* – ранение, спас бросок Стойкости (СЛ 15); инкубация: 1 день; 1к6 временной Ловкости. В отличие от обычных болезней, гниль сшитых продолжается, пока жертва не достигнет Ловкости 0, или не будет излечена заклинанием *снять проклятие* или *снять болезнь*. Во время болезни на теле появляются большие, болезненные швы. Кажется, что руки больного пришиты к телу, а глаза и рот крепко зашиты.



Нежить: иммунитет к эффектам, действующим на разум, к ядам, ко сну, к параличу, к оглушению и к болезням. Не подвержены критическим попаданиям, легким повреждениям, повреждениям характеристик, высасыванию энергии или смерти от массивных повреждений. Иммунны к эффектам, требующим спас бросок Стойкости, если только они не действуют на предметы.

Регенерация (эк): сшитые получают обычные повреждения от огня.

Равианата

Средняя нежить

КХ: 12к12 (81 хит)

Инициатива: -1 (Лов)

Скорость: 20 футов (не может бежать)

КЗ: 18 (-1 Лов, +9 ест)

Атаки: 2 удара +12 ближ бой

Поврежд: удар 2к6+6

Занимает/

радиус: 5 на 5 футов/5 футов

Особые разбивание, разрывание

Атаки: 4к6+9

Особые нежить, смерть не знает

Качества: преград, берсерк, СП 15/+1

СпасБроски: Стой +4, Рефл +3, Воля +11

Хар-ки: Сил 23 Лов 8 Слж - Инт 1
Муд 12 Хар 1

Навыки: -

Фиты: Улучшенный Натиск,
Железная Воля, Сильная
Атака, Крепость

Климат/

местность: любая земля

Организац: одиночка, пара или взвод
(3-5)

РС: 13

Сокровища: нет

Мировоззр: всегда нейтральное

Улучшение: 13-18 КХ (средний)

Эти существа присутствуют во многих легендах, но мало кто видел их и еще меньше тех, кто сражался с ними. Настолько велика сила равианаты, что когда она приближается, гремит молния и начинается буря. Все животные разбегаются, задолго до того, как она приблизится, а в сердца смертных закрадывается страх.

Равианаты появились в домене Шри Раджи, но распространились и по другим землям. Они появляются, когда сильный воин добровольно истязает свое тело почти до смерти. Затем темный клирик должен применить *миссию* на воина и ритуально его убить. Затем воин оживляется с помощью могущественного *чуда* (стоящего 5000 ПО) и в результате появляется покорный мертвец – равианата.

Равианата выглядит как четырехликое существо созданное из чистой неживой силы. Каждое лицо находится на разной стороне головы и на нем застыло выражение темной ярости. На ее теле почти нет признаков разложения, но его голубоватый оттенок выдает немертвое происхождение. В глазах ее горит нечистый свет, а в воздухе вокруг существа пульсирует злая энергия.

Бой

В равианатах сохранилась искорка дикого разума, и они способны понимать, когда им угрожают и кто им угрожает, а также что нужно бежать, при тяжелых ранениях. Однако в других случаях они просто безмозглые автоматы, направляемые волей своего хозяина.

Обычно равианаты создаются для какой-то конкретной задачи. На время ее выполнения они становятся непреодолимыми машинами, способными прорываться через города и деревни в поисках цели.

Разбивание (эк): равианаты созданы, чтобы прорываться сквозь здания, и они наносят удвоенные повреждения по постройкам, заборам и неодушевленным предметам. Они добавляют +10 ко всем проверкам Силы, при ломании предметов и преград.

Разрывание (эк): если равианата попала по цели обеими атаками ударом, она хватается ее и рвет ее своими немертвыми руками. Эта атака автоматически наносит 4к6+9 повреждений.

Смерть не знает преград (св): сверхъестественная способность проходить сквозь любые преграды, распространяется и на магические. Когда перед ними стоит силовая стена,

каменная стена, железная стена или другая магическая преграда, равианата может уничтожить ее за полное действие. Чтобы уничтожить призматическую стену, равианата должна продвигаться, уничтожая слой за слоем, затрачивая на каждый полное действие.

Берсерк (эк): в бою равианата может впасть в безумную ярость. Эта способность отличается от ярости варвара, так как она действует на существо без Сложения.

Впадение в берсерк занимает свободное действие. В берсерке равианата получает +4 премию к Силе и -2 штраф к КЗ, а также остается стоять в 0 хитов. Спустившись до -10 хитов существо считается уничтоженным.

Берсерк длится 4 раунда. После него существо становится вялым и медлительным. Улучшенная Сила исчезает, но штраф к КЗ сохраняется. Оно получает -2 на атаку и повреждения. Этот штраф сохраняется следующие 4 раунда. Равианата может впасть в берсерк дважды в день.

Нежить: иммунитет к эффектам, действующим на разум, к ядам, ко сну, к параличу, к оглушению и к болезням. Не подвержены критическим попаданиям, легким повреждениям, повреждениям характеристик, высасыванию энергии или смерти от массивных повреждений. Иммунны к эффектам, требующим спас бросок Стойкости, если только они не действуют на предметы.

Новые голодные мертвецы

Фарфоровая леди

Средняя нежить

КХ: 5к12 (32 хита)

Инициатива: +3 (Лов)

Скорость: 30 футов

КЗ: 18 (+3 Лов, +5 ест)

Атаки: удар +4 ближ бой

Поврежд: удар 1к8+2

Занимает/

радиус: 5 на 5 футов/5 футов

Особые иссушающий взгляд,

Атаки: кровавые слезы, призрачная музыка

Особые

Качества: нежить
СпасБроски: Стой +1, Рефл +4, Воля +3
Хар-ки: Сил 15 Лов 17 Слж - Инт 13
Муд 8 Хар 16
Навыки: Концентрация +5,
Выступление (танцы) +8
Фиты: Колдовство в Бою,
Уклонение, Мобильность
Климат/ любая земля или
местность: подземелье
Организац: одиночка или пара
РС: 5
Сокровища: стандартное
Мировоззр: всегда нейтрально злое
Улучшение: 6-10 КХ (средний)

Люди с плантаций Сурани рассказывают о могущественной баронессе, купающейся в крови девственниц, чтобы сохранить свою юность. Когда узнали об этом, ее заживо замуровали в собственном доме. Однако баронесса выжила, спаслась из своей безумной тюрьмы и даже после смерти продолжала нести ужас.

Фарфоровая леди (или, как ее еще называют, гипсовая невеста) — это разновидность голодных мертвецов. Она получается из женщин, купающихся или пьющих кровь других представителей собственной расы. Это злодеяние навеки замораживает их кожу, делая ее такой же твердой как гипс. Став нежитью, фарфоровые леди постоянно пытаются утолить свою жажду крови.

Фарфоровые леди, выглядят как высокие женщины, со сверкающим фарфором, вместо кожи. На суставах их кожа сломана, и поэтому они напоминают большие марионетки. Нельзя без содрогания смотреть на лицо фарфоровой леди. Это бледная маска смерти, застывший взор, черных пустых глазниц. Фарфоровые леди всегда носят роскошные одежды, такие как свадебные платья, безуспешно пытаясь утолить свое тщеславие.

Фарфоровые леди не разговаривают; они могут лишь издавать тихое ворчание или хныканье. Они способны понимать любой язык, который знали при жизни.

Бой



Иссушающий взгляд (св): эта атака взглядов высасывает кровь из тела жертвы. Встретившиеся взглядом с фарфоровой леди, должны сделать спас бросок Воли (СЛ 15) или получают 1к6 временных повреждений Сложения от кровотечения. Когда фарфоровая леди сосет кровь таким образом, с ее холодных губ текут тоненькие ручейки крови.

Кровавые слезы (зк): фарфоровая леди может выплеснуть из своих пустых глазниц потоки крови. Кровь бьет по дуге от нее, со скоростью 10 футов в раунд, максимум на 30 футов. Те на кого попадает кровь, должны сделать спас бросок Воли (СЛ 15) или попасть под эффект заклинания замешательство на 1к4+1 раунд, пока их разум заполняют кошмарные видения.

Призрачная музыка (зк): раз в день фарфоровая леди может создать зону призрачной музыки на расстоянии до 120 футов. Зона занимает один 5-футовый квадрат, но слышится на расстоянии 80 футов. Те кто слышат музыку должны сделать спас бросок Воли (СЛ 15) или их тянет к ней — они идут к источнику с обычной скоростью. Они пассивны и не

будут нападать, если только на них самих не нападут. Также они получают -4 штраф к проверкам Слухи и Наблюдательности. Те, кого притягивает музыка, не будут действовать себе во вред: например, человек не пойдет в пропасть, пытаясь достичь музыки. Также он не будет атаковать друзей для этого. Достигнув зоны музыки, жертва стоит в экстазе и слушает ее. Если напасть на нее, нанести урон, потрясти или похлопать по щекам, жертва приходит в себя.

Некоторые фарфоровые леди играют со своими жертвами и танцуют с ними, прежде чем высосать из них кровь.

Нежить: иммунитет к эффектам, действующим на разум, к ядам, ко сну, к параличу, к оглушению и к болезням. Не подвержены критическим попаданиям, легким повреждениям, повреждениям характеристик, высасыванию энергии или смерти от массивных повреждений. Иммунны к эффектам, требующим спас бросок Стойкости, если только они не действуют на предметы.

Косторукий

Маленькая нежить

КХ: 3к12 (19 хитов)

Инициатива: +2 (Лов)

Скорость: 30 футов

КЗ: 16 (+1 размер, +2 Лов, +3 ест)

Атаки: укус +3 ближ бой, 2 когти +1 ближ бой

Поврежд: укус 1к6+1, когти 1к4

Занимает/

радиус: 5 на 5 футов/5 футов

Особые улучшенный захват,

Атаки: разрывание 2к4+2

Особые нежить, частичная

Качества: невидимость

СпасБроски: Стой +1, Рефл +3, Воля +5

Хар-ки: Сил 12, Лов 15, Слж -, Инт 10, Муд 14, Хар 8

Навыки: Прятанье +10, Слух +4

Фиты: Мультиатака

Климат/ любая земля или

местность: подземелье

Организац: стая (3-5), взвод (6-10) или толпа (15-25)

РС: 3

Сокровища: нет

Мировоззр: всегда хаотично злое

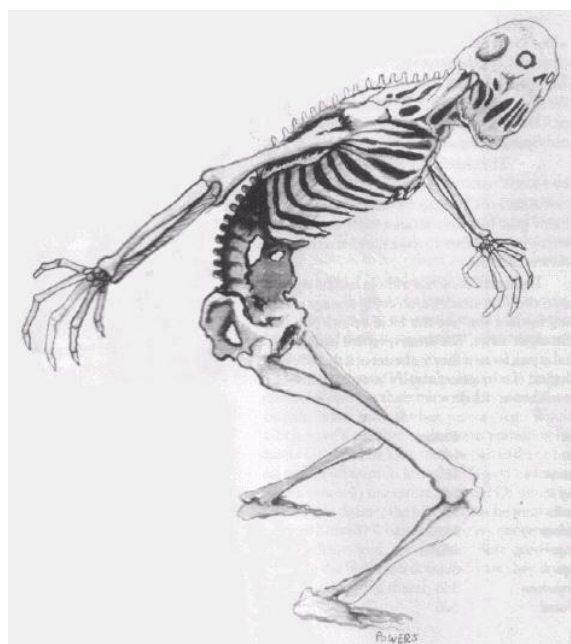
Улучшение: 4-7 КХ (средний)

Косторукие получаются из тех, кто умер от голода. Учитывая, что эти существа превратились в ничто, их нельзя увидеть если смотреть прямо на них – косторуких, можно увидеть только краем глаза.

Из-за этого, многие люди вообще их не замечают, а видят только их странные следы – тонкие и худые отпечатки рук в пыли. Косторукие никогда не оставляют отпечатков ног. Некоторые считают, что это, потому что они ходят на руках, другие, что у них вместо ступней кисти рук.

За века многие люди обращали на них внимание, и есть несколько предположений об их внешнем виде. Большинство описывает их как тонких существ с широко открытыми глазами и ртами, с такими тощими телами, что проглядывают их ребра.

Многие видели их всего несколько мгновений. Они видели, как косторукие прижимаются к окну голодными лицами, или сидят в уголке комнаты, или выглядывают из затушенного камина.



Косторукие не могут говорить, они только издают скрежет зубами от голода. Они способны понимать любой язык, который знали при жизни.

Бой

Больше всего косторукие желают отведать плоти живых. Умершие от голода, косторукие теперь поедают тех, у кого есть еда.

Косторукие всегда перемещаются стаями. Сначала они преследуют жертву, используя свою частичную невидимость. Затем они рыскают вокруг дома жертвы, заглядывают в окна, сползают по каминной трубе или пробираются под полом.

Нападая, косторукие стараются взять числом, валят жертву на пол и рвут на части, получая удовольствие от пиршества. Свидетели такого нападения приходят в ужас, так как кажется, что кого то рвет на части незримая сила (спас бросок Ужаса СЛ 20).

Улучшенный захват (эк): эта способность описана во Вступлении к *Книге Монстров*.

Разрывание (эк): если косторукий попал по цели обеими когтями, он автоматически наносит 2к4+2 повреждений.

Частичная невидимость (св): косторукие невидны, если на них смотреть прямо, их видно только краем глаза. Можно атаковать их, стараясь смотреть именно так, но тогда они получают половинную скрытость (20% шанс промахнуться). Частичная невидимость также дает существам +4 премию обстоятельства на проверки Прятанья.

Нежить: иммунитет к эффектам, действующим на разум, к ядам, ко сну, к параличу, к оглушению и к болезням. Не подвержены критическим попаданиям, легким повреждениям, повреждениям характеристик, высасыванию энергии или смерти от массивных повреждений. Иммунны к эффектам, требующим спас бросок Стойкости, если только они не действуют на предметы.

Новые неупокоенные мертвецы

Ниже приведены правила для создания равенлофсткого ревенанта.

Ревенант, страшный

Страшный ревенант получается из тех, кто встает из могил из-за бессмертной жажды мщения. Неважно, справедливо ли желание отомстить. Важно лишь то, что дух страшного ревенанта должен чувствовать нечистое желание отомстить и тогда Туманы могут исполнить его темное желание и позволить продолжить возмездие после смерти.

Обычно страшный ревенант выглядит как сухой труп, с яркими настороженными глазами. Но, несмотря на то, что кожа сухая, его тело крепкое и мощное, и выдает его неестественную силу.

Создание страшного ревенанта

«Страшный ревенант», это шаблон, который можно добавить любому гуманоиду, далее персонажу. Тип персонажа становится «нежить». Страшный ревенант использует все статистики и способности существа, за исключением следующих.

Кубик хитов: увеличивается до 1к12.

Скорость: как у персонажа.

КЗ: естественная броня персонажа увеличивается на +4.

Атака: существа без естественной атаки получают 2 атаки ударом, каждая с базовой премией атаки существа. Либо используйте естественные атаки базового существа.

Повреждения: существа без естественного оружия получают 2 атаки ударом, с повреждениями в зависимости от размера существа (смотрите таблицу) плюс премию Силы существа. Страшный ревенант использует свою обычную естественную атаку, если она лучше или логичней (например, укус волка вместо двух атак ударом).

Размер повреждения

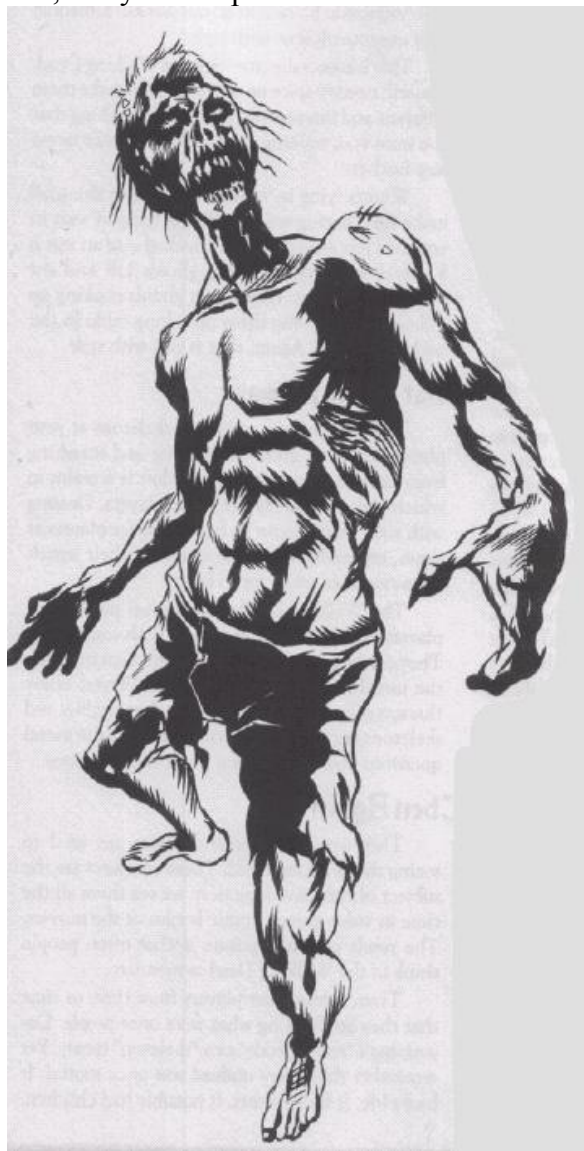
мизерный	1к2
крошечный	1к3
мелкий	1к6

маленький	1к8
средний	1к10
большой	1к12
огромный	3к6
гигантский	3к8
колоссальный	5к6

Особые атака: страшный ревенант сохраняет все особые атаки персонажа, и получает перечисленные ниже:

Аура страха (св): когда страшный ревенант в ярости, его противники должны сделать спас бросок Воли (СЛ 10 + 1/2 КХ страшного ревенанта + премия Харизмы страшного ревенанта). Те кто завалят, бегут в течении 1к4 раундов.

Парализующий взгляд (св): парализует на 1к4+1 минут; спас бросок Воли чтобы избежать (СЛ 10 + 1/2 КХ страшного ревенанта + премия Харизмы страшного ревенанта). Эта атака действует только на тех, кому мстит ревенант.



Удушение (эк): те, по кому ревенант попал обоими атаками руками считаются захваченными и ревенант начинает душить их. Каждый раунд они получают повреждения как от двух атак. Кроме того, они не могут дышать (смотрите «Правило утопления» в сноске в Главе третьей *Книги Мастера*). Если существо не использует атаки ударом, то оно должно попасть своими естественными атаками.

Особые качества: страшный ревенант сохраняет все особые качества персонажа, и получает перечисленные ниже:

Сопротивление (эк): страшный ревенант получает 20 сопротивление кислоте, холоду и электричеству.

Регенерация 5 (эк): огонь наносит обычные повреждения страшному ревенанту. Существо не может отращивать конечности, но может прирастить отрубленную часть тела, приставив ее к обрубку.

Иммунитет к изгнанию (эк): клирик не может изгнать, запугать или захватить под контроль страшного ревенанта.

Нежить: иммунитет к эффектам, действующим на разум, к ядам, ко сну, к параличу, к оглушению и к болезням. Не подвержены критическим попаданиям, легким повреждениям, повреждениям характеристик, высасыванию энергии или смерти от массивных повреждений. Иммунны к эффектам, требующим спас бросок Стойкости, если только они не действуют на предметы.

Спас броски: как у персонажа.

Характеристики: увеличьте характеристики персонажа следующим образом: Сил +6, Инт -2, Хар +2.

Навыки: страшный ревенант получает +6 расовую премию к проверкам Поиска, Распознавания Мотиваций и Наблюдательности.

Фиты: существо получает Железную Волю и Крепость, если уже их не имело.

Климат/местность: любые земли.

Организация: одиночка.

Рейтинг сложности: персонаж +1.

Сокровище: различается.

Мировоззрение: часто нейтральное

Улучшение: как персонаж.

Пример **равенлофтского** **ревенанта**

Примером равенлофтского ревенанта служит Ратик Убел. Его статистики находятся выше.

Технологии **страха:** **Использование** **живых** **мертвецов в кампании**

Совсем непросто для Мастера использовать в кампании живых мертвецов, особенно если он хочет сделать ударение на готическом ужасе. Этот жанр требует скрытных, искусных злодеев – таких, об истинных намерениях которых можно только догадываться.

Печально, но в стонущих мертвых трупах, что-то бормочущих о ваших мозгах, нет ничего скрытного или искусного. Мотивы живых мертвецов очевидны – уничтожить. Однако хороший Мастер сможет ввести стонущих зомби, так, что они по-настоящему напугают как персонажей, так и игроков.

Руки зла

Помните, самое главное в покорных мертвецах: они служат высшему злу. Обычно, кто-то управляет покорными мертвецами, и они служат его планам. Таким образом, случайные события с покорными мертвецами будут крайне редки.

Станет ли некромант приказывать своим слугам бродить по местности и нападать на живых? Вероятно, нет. Станет ли темный жрец поднимать своих слуг, чтобы напасть на фермерский дом? Только если у него будет хорошая причина.

Когда ваши игроки встретятся с покорными мертвецами, скорее всего за ними будет стоять какая-то темная сила, ведущая их к какой-то цели.

Поэтому, обязательно продумайте, как повелитель нежити будет *использовать* своих слуг. Будет ли лучшим способом использовать их как пушечное мясо?

Может быть, лич прикажет нескольким скелетам патрулировать свою гробницу? Или они будут сидеть в засаде, и опрокидывать горячее масло на головы незваных гостей? Может быть, вампир пошлет зомби, чтобы забрать свою добычу? Или они будут отвлекать героев, пока он сам будет ее забирать? При любой встрече с покорными мертвецами задайте себе такие вопросы как: «что они делают?», «почему они это делают?» и «кто ими управляет?».

Безликий враг

Представьте себе ураган, торнадо или ужасающий грозовой шторм. Когда природа встает против вас, ее не удастся подкупить или понять. Она просто *существует*.

Мастер может провоцировать похожие ощущения, при встречах с живыми мертвецами. Встречаясь лицом к лицу с полчищем зомби или ордой вурдалаков, ИП понимают, что им не выкупить свою жизнь, и не понять их. У них нет никакой цели, кроме разрушения. Они больше напоминают природную стихию, чем злодеев.

Существует ряд способов, с помощью которых Мастер может вызвать подобные ощущения. Первый из них – держание в тайне происхождение этих живых мертвецов. Если каждый игрок является энциклопедией, и знает все о различных типах нежити, то эти страшные существа превращаются просто в очередных монстров, которых следует убить и получить в очки опыта. Чтобы избежать этого окутайте живых мертвецов тайной. Сделайте поиск места, откуда они приходят, частью приключения. Второй метод, сделать так чтобы покорные мертвецы *казались* непреодолимой и все сметающей силой. Очень важно, чтобы они только *казались* такими, потому что если ваши немертвые войска действительно *будут* непреодолимыми, то игроки будут разочарованы, а их персонажи погибнут в безнадежной битве. И, наконец, лучшее использование противника, напоминающего силу природы, это не использовать его. Пусть

живые мертвецы присутствуют на заднем фоне, но не нападают на ИП. Возможно, они окружили город и бормочут или шепчут что-то. В готическом ужасе, угроза надвигающейся бури, всегда ужасней, самой бури.

Незримая угроза

Готический ужас пугает утонченно и завуалировано. К сожалению, нет ничего утонченного в блуждающем вокруг деревни трупе. Или все же есть?

Одна из технологий, которыми пользуются авторы готических историй, это скрывание вещей. Вместо того, чтобы заставлять ИП сражаться с вурдалаками и умертвиями лицом к лицу, дайте им возможность узреть плоды их рук, увидеть целые дома и семьи умершие страшной смертью. Затем позвольте им услышать скрип костей из тумана. Чем дальше продвигаются ИП, тем больше они убеждаются, что в тумане, на расстоянии от них движутся какие-то неясные тени...

Однако у этой технологии есть ограничение. Рано или поздно, вы должны показать игрокам эту угрозу, иначе они будут разочарованы и потеряют интерес.

Стильное зло

Помните, что в Равенлофте зло всегда имеет большее значение, чем в других местах. Злодеи в Равенлофте не просто убивают, они убивают *стильно*.

Особенно это важно в случае живых мертвецов. Всегда нужно добавлять изюминку во встречи с ними. Подумайте, что бы вы хотели от живых мертвецов и сделайте чуть больше.

Будет скучно, если умертвия просто будут лежать у дороги, поджидая персонажей. А вот умертвие, поджидающее в постели в гостинице, это *стильно*. Если вурдалаки будут убивать и пожирать крестьян, это старо. А что если вурдалаки готовят их трупы и подают на большом столе в центре городка? Это тоже очень *стильное* зло.

Небольшая награда

Порой полезно кидать на ваших игроков зомби и скелетов, просто чтобы имела место старая добрая рубка. В Равенлофте планы злодеев обычно сложны и запутаны. Иногда игрокам может надоедать распутывать эти интриги, особенно если цель их поисков очень долго не находится.

Живые мертвецы отлично подойдут для игроков, жаждущих кого-нибудь попинать. Это может стать хорошей передышкой в кампании, где постоянно поддерживается серьезный настрой. Игрокам это нравится, так как они знают, что зомби и скелеты всегда злые. У их не встает нравственных вопросов, при уничтожении этих чудищ.

И опять же...

Когда-то они были людьми. Игроки много раз встречались с живыми мертвецами. Они везде – в видеоиграх, комиксах, фильмах. В результате, люди часто думают, что живые мертвецы, это *монстры*.

Однако, время от времени, стоит напоминать игрокам, что те с кем они сражаются, когда то были *людьми*. Не так сложно уничтожить «гниющий труп» или «скелета». Но помните, что любая нежить, когда-то была смертным существом. Оно жило. Имело родителей. Возможно, имело детей.

Представьте, какой ужас вызовет бабушка, которой приходится запекать своего внука в печи. Представьте себе, насколько пугающе выглядит беременная мать, погибшая при родах, когда она пытается отдать своего немертвого ребенка персонажам, чтобы они вырастили его. Представьте себе утонувшую маленькую девочку, теперь блуждающую по земле и оставляющую за собой ужасные мокрые следы. Напоминайте игрокам, что чудища, с которыми они сражаются, когда-то были живыми и играть будет намного интересней.